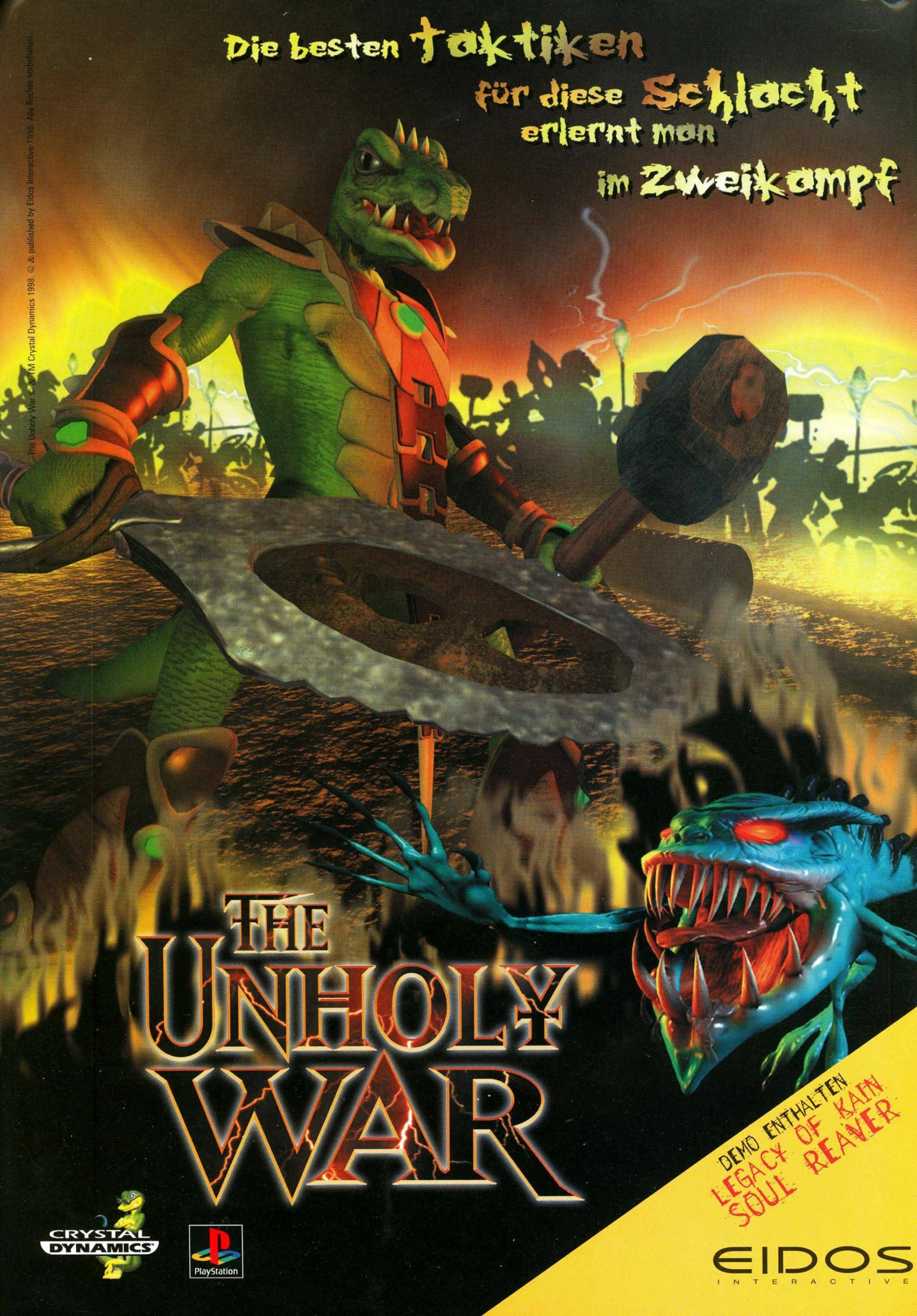

KOMPLETTLÖSUNG: ABE'S EXODDUS & CHEATS BIS ZUM ABWINKEN
KOMPETENT • KONSEQUENT • KOMPROMISSLOS
"The ChickMas-Issue"
ISSUE 36 V3.01/99
FUN GENERATION
DAS VIDEOSPIELE-MAGAZIN
NINTENDO • SONY
5,80 DM
1/99
FUN
NINTENDO 64 • DREAMCAST • PLAYSTATION
BOX CHAMPIONS
BOXSIMULATION IM TEST
ENDLICH! DREAMCAST
DIE ERSTE SOFTWARE-GENERATION AUF DEM PRÜFSTAND
SILENT HILL
KONAMIS SCHOCKIERENDE ANTWORT AUF RESIDENT EVIL
ZELDA - OCARINA OF TIME
DAS BESTE VIDEOSPIEL ALLER ZEITEN?
ALLE SPIELE 1998 IM ÜBERBLICK
DER ULTIMATIVE EINKAUFSFÜHRER
132 SEITEN HIGHLIGHTS
• IMPORTSTOP
• PLAYSTATION 2
• NEO GEO POCKET
• GAME BOY COLOR
BESTES MULTIFORMATMAGAZIN


Die besten Taktiken
für diese Schlacht
erlernt man
im Zweikampf
The Unholy War © & TM Crystal Dynamics 1998. © & published by Eidos Interactive 1998. Alle Rechte vorbehalten.
THE UNHOLY WAR
DEMO ENTHALTEN
LEGACY OF KAIN
SOUL REAVER
CRYSTAL DYNAMICS
PlayStation
EIDOS
INTERACTIVE

Liebe Leser,

im wilden Westen war es üblich, daß derjenige ein Duell gewann, der zuerst die Waffe aus dem Halfter gezogen und sein Gegenüber aus den Stiefeln geschossen hatte. Im Duell der Videospielgiganten scheint es andersherum zu laufen. Sega war als erster mit dem Master System auf dem Markt .... und wurde vom NES überrollt, das Mega Drive kam vor dem Super Nintendo .... und verlor ebenfalls nach Punkten, über den Saturn muß man wohl nicht mehr sagen, als daß die Konsole vor PlayStation und Nintendo 64 auf dem Markt war. Wir hatten nun endlich Segas Dreamcast und die Spiele Virtua Fighter 3, Godzilla und Pen Pen Triathlon in den Fingern, und präsentieren Euch in diesem Heft die ungeschminkte Wahrheit über Segas neue Konsole. Erwartungsgemäß setzen die Sonic-Schöpfer einen neuen Videospielmeilenstein. Die Gefahr, in die man sich natürlich begibt, liegt traditionell auf der Hand: Die Konkurrenz in Form von Sony und Nintendo kann sich ziemlich gut auf den Dreamcast einstellen. Die Gerüchte über PlayStation 2 bzw. PlayStation 2000 verdichten sich zusehends. Aus dem Sony-Hauptquartier war zu hören, daß die neue Konsole „wie der erste Düsenjet gegenüber den letzten Propellerflugzeugen sein wird." Andere Sprücheklopfer behaupteten übrigens, daß Sony-Chef Ken Kutaragi seine Hardware-Designer angesichts des Dreamcasts zurück ans Zeichenbrett schickte, und die fast fertiggestellte PlayStation 2 persönlich in die firmeneigene Abfalltonne trat. Die CD-Rom scheint für PlayStation 2 als Speichermedium ausgedient zu haben, die neue Sony-Konsole wird mit an Sicherheit grenzender Wahrscheinlichkeit DVD-Rom nutzen. Eine andere Legende besagt übrigens noch, daß Eidos, nach einer Demonstration der Leistungsfähigkeit einer der beiden Hauptprozessoren der PlayStation 2, alle Projekte für andere Next Generation-Konsolen auf Eis gelegt hat.

Hui, da werden jetzt aber mal die Muskeln gezeigt, das gute alte „Mein Papa ist stärker als Deiner"-Prinzip erfährt eine neue unterhaltsame Renaissance. Oder habt Ihr erwartet, daß Sony sich hinstellt und Sega Beifall zollt? Immerhin sind wir, wie es ein ehemaliger Marketing Manager von Sega einmal zu formulieren wußte, nicht auf einem Kindergeburtstag.

Man muß auch kein Prophet sein, um die Kristallkugel in Bezug auf Sonys nächsten Schritt transparenter zu machen. Die PlayStation ist die älteste Hardware am Markt, bis Frühling 2000 muß ein Nachfolger auf dem deutschen Markt sein, sonst überläßt man der Konkurrenz zu lange ein offenes Feld. Schließlich hat man aus Nintendos Langatmigkeit mit dem Super Nintendo den Schluß ziehen können, daß der Letzte nicht immer der Erste sein muß, sondern durchaus einmal vom sprichwörtlichen Hund gebissen werden kann, während der Erste diesmal die Chance hätte, mal nicht der Allerletzte zu sein. Hier also meine ganz persönliche Theorie: Sony wird im Herbst 1999 eine neue PlayStation auf dem japanischen Markt einführen, im März 2000 werden wir in Deutschland ebenfalls in den Genuß der Konsole kommen. Sega hatte mittlerweile allerdings ein halbes Jahr Zeit, Marktanteile zu schaffen, Gott weiß, ob sie dies zu einem langfristigen Vorteil nutzen können. Was Nintendo in der Zeit macht, kann niemand genau sagen. Vielleicht eine 40 Megabyte-Erweiterung oder Nebelschlußleuchten für das Nintendo 64 veröffentlichen, aus den vorproduzierten 64DD-Laufwerken Hamsterkäfige bauen, oder die Welt mit einer neuen Konsole überraschen, die alle anderen rechts überholt.

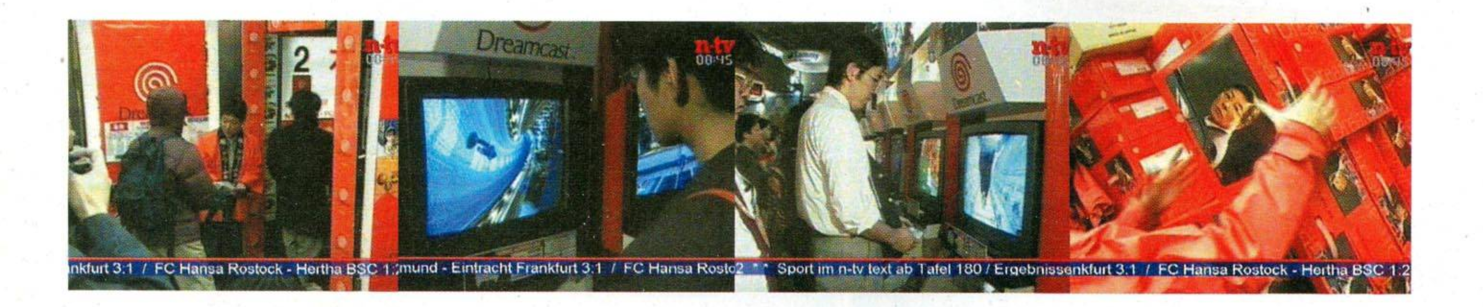
Ob Sony das gleiche Schicksal ereilt wie Nintendo nach dem Super Nintendo, als man sich die sicher geglaubte Marktführerschaft aus der Hand nehmen ließ, wie man einem Kleinkind den Lolly klaut, oder ob Sega vielleicht diesmal seine Rolle vom tragischen zum lachenden Dritten wandeln kann, ob Nintendo zukünftig harte Spiele für eine harte Welt produziert, und wie Phönix aus der Asche aufsteigt, wissen wir nicht. Zwei Dinge sind jedenfalls klar: Nächstes Jahr kommt der neue Star Wars-Film in die Kinos, und wer den Trailer gesehen hat, der weiß, daß dies ein Grund zum Feiern wird. Und wenn Ihr Antworten auf die oben gestellten Fragen haben wollt, dann lest auch 1999 die FUN GENERATION.

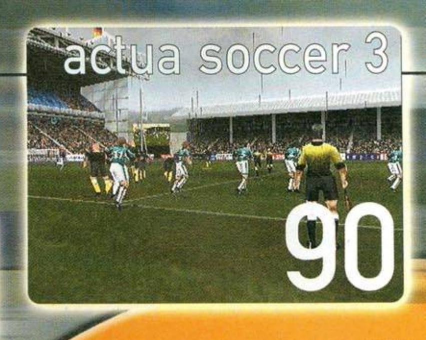
Fröhliche Weihnachten und ein gesundes neues Jahr!

Götz Schmiedehausen

Chefredakteur









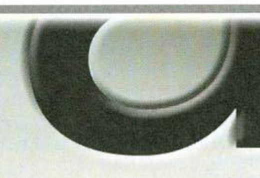
the legend of zelda: ocarina of time 68-76

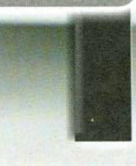




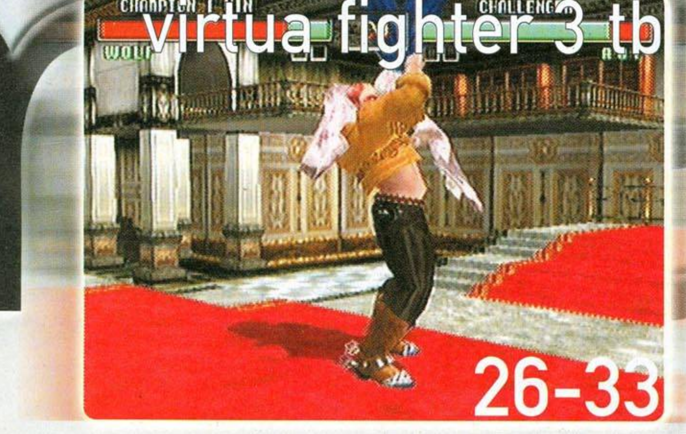


SPIELETESTS 68-114





120-121 >>inhalt





HARDWARE SOFTWARE SZENE

Ogre Battle endlich auch für den Rest der Welt

STRATEGIE-HIT

Nachdem sich einige Publisher (u.a. Atlus) um die Vertriebsrechte des japanischen Strategie-Hits Ogre Battle von Quest bemüht hatten, bekam letztendlich Nintendo of America den Zuschlag. Damit haben sich Gerüchte aus der Vergangenheit bestätigt, die einen Release außerhalb Japans vorhersagten. Man kann nur hoffen, daß Nintendo die wichtigen Textelemente des Spiels nicht wieder auf Kinder-kompatibel trimmt - eine 1:1-Übersetzung des erwachsenen Spielinhalts wäre mit Sicherheit angebrachter. Übrigens, auch für Deutschland stehen die Vorzeichen für eine PAL-Version sehr gut. Wir halten Euch auf dem Laufenden.

R4 Ridge Racer Type 4 mit PocketStation-Support und anderen Gimmicks

NEUES VON DER POCKETSTATION

Um der für Dezember angekündigten PocketStation einen erfolgreichen Start zu ermöglichen, wird die Winz-Hardware von Namcos sehnlichst erwarteten R4 Ridge Racer Type 4 unterstützt. So darf man unterwegs seine Autos auftunen und weitere kleine Eingriffe tätigen. Ob man auch auf Mini-Parcours seine Runden drehen kann, läßt sich im Moment noch nicht sagen. Hinsichtlich des eigentlichen Spiels gibt es dafür schon ganz konkrete Facts: So befindet sich eine Bonus-CD im Lieferumfang, auf der zwei Versionen des Original-Ridge Racer enthalten sind. Die ursprüngliche PSX-Fassung dürfte jedermann bekannt sein, neu ist hingegen eine deutlich aufgebohrte Variante mit allen Details des berühmten Automaten - sprich 60 Frames und detailliertere Grafik.

Sony plant zwei PocketStation-only Spiele

POCKET MUU MUU

Sony Computer Entertainment hat zwei Spiele angekündigt, die exklusiv auf der PocketStation erscheinen werden und somit keine PlayStation benötigen. Pocket Dungeons ist ein Beat'em Uplastiges Rollenspiel. Wer Lust und Laune hat, kann Monster einfangen und diese auf der PlayStation anschauen - muß aber nicht. Pocket Muu Muu, das Spiel mit dem Helden aus Jumping Flash, ermöglicht den Zeitvertreib mit dem Einsammeln diverser Mini-Spielchen. Diese muß man wiederum dazu benutzen, Besucher in einen Park zu locken. Beide Spiele werden für umgerechnet 40,- DM in den Handel kommen und wahrscheinlich von CD auf die PocketStation heruntergeladen.



Sydney 2000 für PlayStation und Nintendo 64

EINE GROßE HÜRDE

Der englische Entwickler Attention to Detail (unter anderem verantwortlich für die Jaguar-Titel Cybermorph und Battlemorph) arbeitet bereits jetzt an einem Lizenz-Produkt für die olympischen Sommerspiele im Jahr 2000. Unter dem Namen Sydney 2000 Olympics soll das Spiel rechtzeitig zum Start des Sport-Events in Versionen für PlayStation und Nintendo 64 vorliegen. Bezüglich einer Dreamcast-Konvertierung wurden noch keine Angaben gemacht. Wie immer wird man mit den Standard-Disziplinen 100m Lauf, 110m Hürden, Weitsprung, Dreisprung, Hochsprung, Stab-Hochsprung, Diskuswerfen, Turmspringen und artverwandten Disziplinen konfrontiert werden. Bleibt zu hoffen, daß die Qualität eines International Track & Field erreicht werden kann, denn einen Totalausfall im Stile der Nagano Winter Olympics wünscht sich nun wirklich niemand.

Kein Star Wars unter'm Weihnachtsbaum!

BESSER ZU SPÄT ALS NIE

Der PAL-Release von Factor 5s Hi Res-Star Wars-Titel Rogue Squadron hat sich leider verschoben. In Europa werden wir dieses Jahr definitiv nicht mehr durch das Star Wars-Imperium ziehen können. Da bleibt dem Spieler derzeit nur der Griff zur Importversion, die in den Vereinigten Staaten noch im Dezember erscheinen sollte. Spätestens bei dieser Gelegenheit sollte man sich auch gleich eine RAM-Erweiterung gönnen - nur so kann man über hochauflösende Planetenoberflächen düsen.



4MB-Erweiterung in den USA schon erschienen!

RAM-STEIN



In den USA hat Nintendo die Speichererweiterung für das Nintendo 64 bereits ausgeliefert. Für knapp 30 Dollar kann man das nützliche Zubehörteil ab sofort käuflich erwerben. Ob das Speichermodul mit deutschen Geräten kompatibel ist, ließ sich zum Zeitpunkt des Druckunterlagenschlusses leider nicht mehr klären, fragt einfach Euren Importhändler nach Details. Rechnet allerdings mit Lieferengpäßen, denn derzeit geht Nintendo gegen Third Party-Anbieter des Speichermoduls vor, da der japanische Videospielgigant die Rechte an der Pinbelegung des Hardwarezusatzes besitzt. Das Vorgehen Nintendos läßt sich leider inzwischen recht gut nachvollziehen. Die Vergangenheit hat gezeigt, daß gerade bei der Paßgenauigkeit von Memory- und Rumble Paks die Verarbeitung doch stark zu wünschen übrig ließ. Bei der Speichererweiterung besteht zudem die Gefahr, daß die Spiele aufgrund von unterschiedlichen Zugriffszeiten auf den Speicher abstürzen. Anbei eine Liste an Spielen, die die Erweiterung defintiv unterstützen werden:

- All-Star Baseball 2000 (Acclaim)
- Caesar's Palace (Acclaim)
- Carmageddon 64 (Interplay)
- GT World Tour (Midway)
- Huch! Indiziert (Midway)
- NFL Quarterback Club (Acclaim)
- Rayman 2 (UBI Soft)
- Shadow Man (Acclaim)
- South Park 64 (Acclaim)
- Star Wars: Rogue Squadron (Nintendo)
- Top Gear Overdrive (Kemco)
- Turok 2: Seeds of Evil (Acclaim)
- Vigilante 8 (Activision)



PlayStation 2

GERÜCHTE UND MEHR!

Da hat sich jemand verraten. Sony Computer Entertainment Europe hat sich heimlich still und leise die Web-Adressen *www.playstation2.com* und *www.playstation2000.com* reservieren lassen. Gleichzeitig sickern auch immer mehr Hardwaredaten an die Öffentlichkeit. So handelt es sich beim Nachfolger der derzeit erfolgreichsten Konsole definitiv um ein reinrassiges 128-Bit Gerät, das im Gegensatz zum Hitachi SH4 aus dem Dreamcast auch eine 128-Bit Bus-Architektur besitzt, und somit keinen Flaschenhals für die CPU darstellt. Zudem wird der Toshiba-DSP in der PlayStation 2 eine 128 Bit-Extension besitzen, die zusammen mit dem MPEG2 Video Decoder Platz für einige nette Spielereien bieten. Toshibas General Manager Yoichi Unno erklärte jedoch auf Nachfrage, daß man derzeit noch nicht bestätigen könne, daß die PSX 2 auf ein Toshiba-Chipset zurückgreift. Vielmehr wird es im Februar eine Ankündigung eines Joint-Ventures von zwei Firmen geben. Beim Begriff MPEG2 fällt natürlich auch unweigerlich der Name DVD. Mit großer Wahrscheinlichkeit (und fallenden Hardware-Preisen) wird die nächste Sony-Konsole auf diesen Datenträger zurückgreifen und somit schier unbegrenzt Speicherplatz bieten. Akustisch will man ebenfalls nichts anbrennen lassen: Im Gespräch sind derzeit zwei digitale Tonformate. Dolby Digital und DTS heißen die Zauberwörter. Dieses bei Videospielen noch nicht zum Zuge gekommenen Raumklangverfahren ermöglichen den verantwortlichen Sound-Technikern Zugriff auf sechs unabhängige Kanäle, und erschaffen damit völlig neue Perspektiven - Kinogänger bzw. DVD- oder LaserDisc-Liebhaber kennen die geniale Akustik bereits.

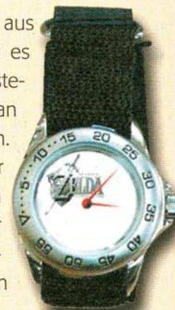
DIE TECHNISCHEN DATEN IM VERGLEICH

	PlayStation 2	Dreamcast	PlayStation	Nintendo 64
CPU:	Toshiba DSP & Toshiba RISC	Hitachi SH-4	MIPS 3000A	MIPS R4300
Taktfrequenz:	beide 250 Mhz	200 Mhz	33,8 Mhz	93,75 MHz
Architektur:	128-Bit	64-Bit	32-Bit	64-Bit
Grafikchip:	k.A. *1	Power VR2	GPU	SGI DSP
Architektur:	128-Bit	128-Bit	Blitter	64-Bit
Auflösung (max.):	k.A.	640 x 480	640 x 480	640 x 480
Farben:	16, 7 Mio.	16, 7 Mio.	16, 7 Mio.	16,7 Mio.
Tonformat:	Dolby Digital, DTS	Dolby Surround	Dolby Surround	Dolby Surround
Speicher:	k.A.	16 MByte	3,5 MByte	4 MByte *2
Datenträger:	DVD	GD-CD	CD	Cartridge
Kapazität:	bis zu 17 GByte	bis 1,2 GByte	650 MByte	32 MByte *3

*1: Bezeichnung noch unbekannt. Wird allerdings auf sogenannte NURBS (Non-Uniform Rational B-Spline) -Technologie zurückgreifen, die äußerst geschmeidige 3D-Darstellungen ermöglicht.
*2: Mit Speichererweiterung bis zu 8 MByte *3: Bisher sind keine größeren Module angekündigt

DIE GROßE ZELDA-VERLOSUNG

In freundlicher Zusammenarbeit mit Cyber Games verlosen wir eine ganze Armada an Zelda-Merchandise - und obendrauf gleich noch zweimal das wohl beste Videospiel aller Zeiten, in aufwendigen Special Editions.



Der Hauptgewinn besteht aus Zelda: Ocarina of Time. Dazu gibt es eine hochwertige Limited Edition, bestehend aus einer Holzbox, in der man das Spiel stilecht aufbewahren kann. Damit man vor lauter Aufregung über den Gewinn die Zeit nicht aus den Augen verliert, darf sich der Gewinner zusätzlich über eine Armband-Uhr mit passendem Motiv freuen. Diese Limited-Edition hat einen Wert von 179,95 DM.

Der zweite Preis besteht ebenfalls aus einem Zelda: Ocarina of Time. Die Special Edition besteht wiederum aus einer Holzbox, statt der Uhr befindet sich jedoch ein schmuckes T-Shirt samt passendem Pin im Lieferumfang. Dieses Special Edition-Bundle hat einen Gesamtwert von 139,95 DM.





Für die Plätze 3 bis 5 hat Cyber Games ebenfalls schöne Packages bereitgestellt. Die glücklichen Gewinner erhalten einen Kapuzensweater mit Zelda-Motiv (69,95 DM) und dazu eine Zelda-Tasse (19,95 DM) für einen guten Start in den Tag.

Als Trostpreis bringen wir noch 100 hübsche Zelda-Pins (je 2,95 DM) unter's Volk. Mitmachen lohnt sich also. Für den Fall, daß Euch das Glück ausnahmsweise mal untreu sein sollte, kann man sämtliche Artikel natürlich auch direkt bei Cyber Games bestellen. Unter der Telefonnummer 0941/ 92806-0 oder auch per Fax (0491/ 92806-18) gibt man gerne und bereitwillig Auskunft über sämtliches Merchandise.

Wer teilnehmen will, schickt eine Postkarte an folgende Adresse:

Redaktion Fun Generation
Stichwort: „Rechts vor Link"
Max-Planck-Str .13
97204 Höchberg

Einsendeschluß ist der 12. Januar 1999
Der Rechtsweg ist natürlich ausgeschlossen!



SOFTWARE SZENE

Remote Station von Sunflex

ANSCHLUß GESUCHT



Mit der Remote Station bringt Zubehörhersteller Sunflex ein nützliches Zubehörgerät für die PlayStation auf den Markt. Anstatt Euch mit speziellen Infrarot-Pads zu beglücken, kann man an die Remote Station seine Lieblings-Joypads anschließen. Deren Signale werden dann an einen Empfänger weitergeleitet, der an den PlayStation-Ports angebracht wird. Die Remote Station hinterließ einen soliden Eindruck und machte keine der altbekannten Infrarot-Zicken. Wer den lästigen Kabelsalat zwischen Konsole und Joypad leid ist, der darf getrost zugreifen.

Bezugsquelle: .... gutsortierter Fachhandel
Preis: .... 79,95 DM

You Don't Know Jack verspätet sich

SPEICHERPROBLEME UND ANDERE TIERE MIT X

Eben noch in den Software News und jetzt auch schon verschoben! Laut Christopher York, dem ausführenden Produzenten, funktioniert die geplante Konvertierung des PC-Spiels alles andere als reibungslos. Hauptproblem ist der geringe Speicher: Benötigte das Spiel auf dem PC mindestens 16 MByte, so stehen auf der Sony-Konsole gerade mal zwei MByte zur Verfügung. Deshalb hat Berkeley Systems die Konvertierung abgebrochen und startet eine völlige Neuentwicklung. Der Release wurde von Weihnachten 98 auf das 3. Quartal 1999 verschoben - bis dahin will man aber auch Multi Tap- und Dual Shock-Support integrieren.

Nachfolger zum Klassiker Rampage

BURNING DOWN THE HOUSE!

Midway läßt nicht locker und arbeitet an einem Nachfolger zum Klassiker Rampage. Nachdem man mit Rampage World Tour gerade in den USA einen achtbaren Erfolg hatte, wird nun letzte Hand an den Nachfolger gelegt. Die drei Zerstörer aus dem 1985 erschienenen Spiel sind wieder mit dabei, bekommen diesmal aber Unterstützung von weiteren mutierten Helfern. So darf der Spieler eine Riesenratte, ein gewaltiges Nashorn und eine Pseudo-Languste in die wüste Schlacht schicken. Am Grafikstil will man nicht viel ändern, man kann mit großer Wahrscheinlichkeit wieder mit der klassischen 2D-Darstellung rechnen. Wir rechnen in Kürze mit einer ersten Preview-Version. Erste Eckdaten sprechen von 125 verschiedenen Stages, einer neuen Storyline, neuen Combos und einem dazu passenden Power-Meter für die Anzeige der Special-Energie.

Saturn-Produktion wird eingestellt

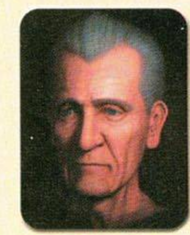
REST IN PEACE

In einem Interview mit der Daily Yomiuri, einer japanischen Zeitung, hat Segas Präsident Shoichiro Irimajiri bestätigt, daß die Produktion des außerhalb Japans glücklosen 32-Bitter zum Jahresende eingestellt wird. Allerdings betonte er gleichzeitig, daß zumindest noch bis Mitte 1999 weiterhin Software produziert wird. „Immerhin gibt es fast fünf Millionen Menschen, die auf neue Software warten".

Der Sega Saturn hatte sich gerade in Japan gut gehalten und verkaufte sich zum Schluß sogar besser als das Nintendo 64. Der Grund: Sega hatte erkannt, welche Art von Spielen (RPGs, 2D-Shooter) beim japanischen Publikum ankommen und konsequent diese Genres abgedeckt.

Final Fantasy VIII erscheint im Februar

VON WEGEN „FINAL"



Zumindest in Japan dürfen Final Fantasy-Jünger langsam anfangen zu sparen. Der achte Teil des Rollenspiel-Epos soll nun definitiv am 11. Februar in den Handel kommen. Final Fantasy VIII erscheint auf vier CDs, also einer mehr als beim siebten Teil. Leider wurde von Square noch kein Termin für einen Release in den Vereinigten Staaten oder gar in Europa bekanntgegeben. Inzwischen ranken sich sogar schon Gerüchte um einen neunten Teil. Da sich dieser parallel zu FF VIII in der Mache befindet, sprechen Insider von einem möglichen Veröffentlichungstermin am 9.9.99. Wäre lustig, klingt aber eher unglaubwürdig. Wir warten erstmal auf Teil 8.





HARDWARE SOFTWARE SZENE

Metal Gear Solid - Absolute Sammlerstücke für absolute Freaks

METAL „GIER"

Das silberne Premium-Package von Metal Gear Solid stellt nun wirklich keine Rarität mehr dar, im Internet bekommt man das gute Stück inzwischen für ein paar läppische Märker. Weitaus seltener dürfte da schon die goldene Ausführung dieser Deluxe-Edition ausfallen. Offiziell bekommt man die Rarität nur für den Fall, daß man bei Konami Japan so richtig investiert hat (Aktien etc.). Der Durchschnittsbürger hat also im Regelfall leider das Nachsehen. Für den Fall, daß man bei einem dubiosen Händler in Akihabara aber dennoch ein goldenes Premium-Package vorfinden sollte, heißt es zuschlagen, auch bei einem Preis von 20.000 Yen (entspricht knapp 260 DM). Echte Freaks werden ohne dieses Schmuckstück kaum leben können.

Weitaus häufiger gibt es aber andere Gimmicks aus dem Metal Gear Solid-Fundus: Der Original-Soundtrack überzeugt durch gute Qualität und sollte in keiner Sammlung fehlen, besonders einige Varianten des Mainthemes sind in anderen Abmischungen äußerst hörenswert. Schon etwas schwieriger dürfte der Kauf des MGS-Zippos ausfallen. Nur 1000mal wird das beliebte Feuerzeug hergestellt - wohl dem, der einen guten Draht nach Japan oder zu Acme hat. Bei Acme (Tel. 0221/ 240 88 00) gibt es außerdem noch Metal Gear Solid Pins und Metal Gear Solid Caps - alle Artikel sind von äußerst hochwertiger Qualität. Wer an englischen Infos zum Spiel interessiert ist, sollte sich einmal auf der Internetseite *www.metalgear.com* umsehen. Zum Schluß noch eine gute Nachricht für alle braven Staatsbürger, die von gefährlichen Importen die Finger lassen: Angeblich konzeptioniert Konami gerade eine Premium-Package speziell für den deutschen Markt.



Für die Zukunft sind außerdem Metal Gear Solid-Sammlerfiguren angekündigt. In Zusammenarbeit mit McFarlane Toys (verantwortlich für Kiss, X-Files, Wildstorm etc.) plant man für's Frühjahr 99 eine Serie an aufwendig gestalteten Sammelfiguren, die sogar mit ihren eigenen Waffen daherkommen. Bislang bestätigt: Solid Snake, Meryl, Liquid Snake, Revolver Ocelot, Vulcan Raven, Sniper Wolf, Ninja und Psycho Mantis.

Bezugsquelle: .... *Acme*
Tel.: *0221/ 240 88 00*
Fax.: *0221/ 240 00 81*
Preise:
Metal Gear Solid Zippo und Zigarettencase .... *299,- DM*
Metal Gear Solid Pin (Fox oder MGS-Logo) .... *19,90 DM*
Metal Gear Solid Cap (Fox oder MGS-Logo) .... *59,90 DM*

Chrono Trigger 2

WILDE GERÜCHTE

Angeblich arbeitet Square an einer Fortsetzung des Super Nintendo-Hits Chrono Trigger. Wer jedoch vermutet, das Spiel würde für den Dreamcast erscheinen, der irrt. Angeblich soll Chrono Trigger 2 für die PlayStation 2 (oder wie das Gerät auch immer heißen mag) veröffentlicht werden - und dies sogar exklusiv. Sony ist sich der Bedeutung eines solchen Titels durchaus bewußt - schließlich war es in der Vergangenheit nicht zuletzt die Veröffentlichung von Final Fantasy VII, die in Japan das Blatt endgültig zu Gunsten von Sony wendete. Es scheint zudem so gut wie sicher, daß Square auch zukünftig nicht mehr für Nintendo entwickelt - kommende Hits bleiben also mit großer Wahrscheinlichkeit PlayStation-only.

Gran Turismo 2

DETAILS

Daß es irgendwann ein Sequel zum populären und genialen PlayStation-Rennspiel geben würde, war sonnenklar. Jetzt kamen erste Details zum heißersehnten Nachfolger ans Licht. Unter anderem wird man im Sequel auch Querfeldein-Rennen bestreiten können. Grafisch soll dies mit superdetaillierten Staub- und Wasserpartikel-Effekten dargestellt werden. Zudem wurden einige neue Lizenzen an Land gezogen. Zukünftig kann man auch mit einem Porsche oder gar Ferrari über die Kurse brettern. Um das Sequel abzurunden, sollen auch realistische Schäden und Überschläge mit ins Spiel gepackt werden. Mit etwas Glück erscheint Gran Turismo 2 in Japan noch im Frühjahr.

SHORTS

+++ Ungewöhnlich: Die PAL-Version von **Metal Gear Solid** erscheint früher als geplant. Derzeit spricht man von Mitte Februar +++ Import-Fans aufgepaßt: **Victory Boxing 2** erscheint in den USA unter dem Namen Contender +++ Prominent: Marliece Andrarda (Playmate und Baywatch-Heldin) wird die Begleiterin von Gex in dessen neuestem Adventure **Gex 3: Deep Cover Gecko** sein +++ Wechsel: Personelle Veränderungen bei der **3DO-Company**. Richard Hicks steigt auf, ist ab sofort Senior Vice President und kümmert sich vermehrt um den Videospielsektor +++ **Twisted Metal**, das ja inzwischen in Runde 3 gegangen ist, kommt aller Wahrscheinlichkeit nach in ferner Zukunft ins Kino. Vor der Jahrtausendwende sollte man allerdings nicht mit der Premiere rechnen +++ **RC Stuntcopter** verschiebt sich mal wieder: Vor Mitte des Jahres 1999 läßt wohl niemand seinen Hubschrauber gen Himmel steigen +++ Electronic Arts hat sich die Rechte an dem MicroCabin-Produkt **Street Sk8er** gesichert. Das erste Skateboard-Spiel soll im März 1999 für die PlayStation erscheinen und dem Spieler 20 verschiedene Decks und immerhin 200 Moves zur Verfügung stellen +++ In England wird der Insekten-Shooter **Buck Bumble** im Bundle mit einem Rumble Pak ausgeliefert +++ **Tetris** und kein Ende: BPS setzt das geniale Denkspiel auch für den Dreamcast um. Geplanter Japan-Release ist der 23. Dezember +++ Gerüchte: **NFL Blitz '99** erscheint angeblich schon im Juli 99. Angeblich besitzt Nintendo die Exklusiv-Rechte für das Spiel zu **Star Wars: The Phantom Menace** +++ Die PlayStation-Version von **Southpark** wird nun doch eine Konvertierung des N64-Spiels. Ursprünglich hatte man zwei unterschiedliche Varianten geplant +++ Konamis **Beatmania** wird fortgesetzt: Am 23. Dezember erscheint in Japan Beatmania Append 3rd Mix - mit drei verschiedenen Spiel-Modi und 20 neuen Tracks +++ Capcom arbeitet derzeit an **Mega Man Legends 2**, das in den USA im Sommer 99 erscheinen soll. Es handelt sich erneut um ein Rollenspiel mit Action-Einschlag, das wiederum in einer 3D-Umgebung stattfindet +++ Electronic Arts wird **Sports Car GT** für die PlayStation veröffentlichen. Das Westwood Studios-Spiel verfügt über 45 Lizenz-Fahrzeuge (unter anderem Porsche 911, BMW M3) und erscheint im Frühjahr 99 +++ Konami dementiert Gerüchte, nach denen ein **Castlevania für Dreamcast** in der Entwicklung sein soll +++ Sony arbeitet an einem Sequel zu Jumping Flash +++ **Autobahn Raser**, ein populäres PC-Spiel für notorische Bleifüße, erscheint in Kürze auch für die PlayStation +++ Gerüchten zufolge wird das **Nintendo 64** in Zukunft nur noch **199,- DM** kosten +++



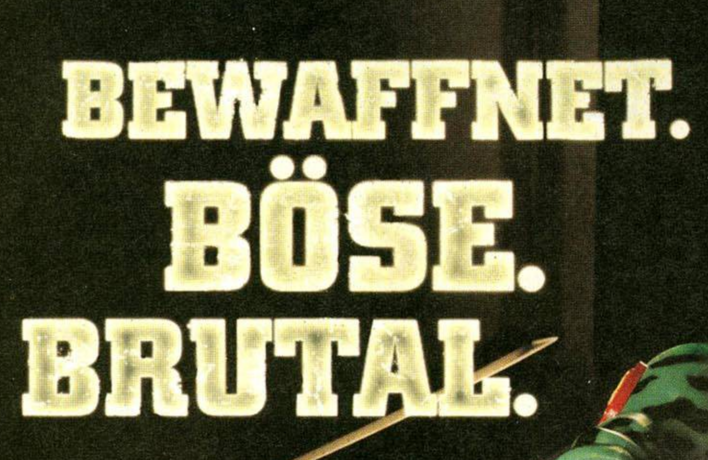
Importverbot - was tun?

Götz Schmiedehausen

Videospielen soll Emotionen freisetzen, doch anders, als dies in Deutschland immer wieder der Fall ist. Deutsche Videospieler echauffieren sich über viele Dinge, die anderswo kein Problem darstellen: PAL-Balken, vergleichsweise langsame Performance, entschärfte Versionen, indizierte Spiele und neuerdings auch über ein Importverbot. Schon vor geraumer Zeit hat Nintendo durchgesetzt, daß der Handel mit importierten Nintendo-Produkten zu unterlassen sei, und sich dabei auf die einschlägigen Copyright- und EU-Richtlinien berufen. Das ganz große Jammern brach nicht aus, denn der Teil der Videospieler, der Interesse an N64-Importsoftware hat, ist verschwindend gering. Zudem hat Nintendo den Import vor dem Erscheinen der deutschen Konsole konsequent unterbunden, unabhängig von der Richtigkeit dieser Entscheidung. Sony Computer Entertainment blieb Nintendos Vorstoß nicht verborgen und wußte um die rechtlichen Mittel, ein komplettes Importverbot durchzusetzen, verzichtete bislang jedoch auf solche Schritte. Einerseits hat man die Freaks toleriert, die sich obskure Software bestellt haben, auf der anderen Seite ließ man die Händler unbehelligt, die mit der importierten Software Gewinne erzielten. „Mehr als drei Jahre", erklärt uns ACME-Inhaberin Rie Ishii, „wurde der Import geduldet, ohne Umsatzeinbußen beim Verkauf der deutschen Versionen zu erleiden." Seit Mitte September ist alles anders: im Handelsmagazin MCV aus dem Computec Verlag war unter der Überschrift „Konami droht Grauimporteuren" zu lesen gewesen, daß Händler, die Importversionen von Metal Gear Solid anbieten, mit rechtlichen Schritten zu rechnen hätten. Der kollektive Aufschrei der Videospielszene ging durch die gesamte Republik. In einschlägigen Internetforen kündigten peinliche Möchtegern-Freaks an, dafür zu sorgen, Metal Gear Solid auf den Index zu bringen. Die Videospielhändler mit großem Importprogramm liefen Sturm, und es enstand das Bild des Buhmanns Konami bzw. General Manager Axel Herr. 14 Tage später las man in der MCV, daß Sony ein Importverbot verhängen möchte, welches vorsieht, daß ab dem 1.10.1998 keine Spiele mehr für gewerbliche Zwecke importiert bzw. ab dem 1.1.1999 keine Importversionen mehr vom deutschen Videospielfachhandel verkauft werden dürfen. Harter Tobak für alle Freaks, die zukünftig nicht mehr bequem bei Fachhändlern wie ACME aus Köln oder OIT in Stuttgart Softwareperlen wie Final Fantasy Tactics, Pilot Ni Nryou oder 3x3 Eyes bestellen können. Auch ein Ridge Racer 4 oder Gran Turismo 2 wird erst dann im Handel zu haben sein, wenn eine PAL-Konvertierung angeboten werden wird, so zumindest kalkuliert Sony. Viele Videogamestore-Händler und Spieler zucken verständnislos mit den Achseln und fragen sich, warum sich Sony gerade jetzt auf den Importspielemarkt einschießt? Wir sprachen mit Vertretern aus Handel und Industrie, und haben versucht, die Hintergründe zu durchleuchten.

Metal Gear Solid - Der Auslöser?

Bei Konami in Frankfurt empfängt uns General Manager Axel Herr, der zuerst einmal die „Historie" der Akte „Metal Gear Solid" verstanden wissen möchte: Als Konami die ersten Überlegungen angestellt hat, wie man Metal Gear Solid in Europa vermarkten solle, hat man sich zu Herzen genommen, was man von den Videospielern allerorten immer wieder zu hören bekam: Die Konvertierungen der NTSC-Software auf den PAL-Standard sind oftmals mies, die Lokalisierung von gesprochenem und geschriebenem Text schlecht, und PAL-Balken sowie verlangsamte Performance trüben den Spielspaß. In Metal Gear Solid ist enorm viel Sprache enthalten, sowohl als Audioaufnahme, als auch in Textform. Um jedem die Möglichkeit zu bieten, Metal Gear Solid ohne Sprachprobleme spielen zu können, erstellte Konami nicht nur eine deutsche, sondern auch noch eine französische, eine italienische und sogar eine spanische Version. Jeweils 10 professionelle Schauspieler arbeiteten eine Woche in den berühmten (und nicht eben billigen) Abbey Road Studios, ein vergleichsweise außerordentlicher Aufwand. Der Grund, warum Konami so viele Sprecher gleichzeitig engagieren mußte, liegt in der Natur der Sache: die Dialoge gehen ineinander über, man fällt sich schon mal ins Wort usw. (siehe dazu auch Preview Metal Gear Solid in dieser Ausgabe). Konami hat laut Axel Herr den Anspruch, die perfekte PAL-Konvertierung anzubieten, die keine Wünsche offen läßt; was natürlich mit einer gewaltigen Vorinvestition Hand in Hand geht. Hinzu kommt die bombastischste Mediakampagne, die jemals im Zusammenhang mit einem Videospiel veranstaltet wurde, um Metal Gear Solid auf möglichst breiter Front zu vermarkten. Auch Sony Computer Entertainment wird diesen Werbefeldzug massiv unterstützen, denn es sind nicht zuletzt Spiele wie Metal Gear Solid, die erfahrungsgemäß den Hardwareverkauf ankurbeln. Immerhin wird vermutet, daß Metal Gear Solid das meistverkaufte PlayStation-Spiel aller Zeiten werden könnte. „Damit dieses Unterfangen auch mit Erfolg gekrönt werden kann, muß", so Axel Herr, „auch das Produktimage gewahrt bleiben."



BALD AUF IHRER PLAYSTATION.



PlayStation

SPANNENDES SPIEL. KLEINE KRIEGER.





„Wir waren im Prinzip der Vorreiter, Sony hat sich drangehängt"

„Wir (Konami) mußten also dafür sorgen, daß keinerlei japanische Versionen kommen, weil die Leute es nicht verstehen. Man kann das japanische Metal Gear Solid zwar mit einer Menge Intuition spielen, der Handlungshintergrund jedoch bleibt verborgen. Gleiches gilt für die US-Version. Wir haben uns dann entschlossen, unsere Handelspartner aufzufordern, die japanische Version nicht zu importieren. Das hat nicht funktioniert. Wir haben uns daraufhin juristisch beraten lassen und sind dann auf verschiedene handelsrechtliche und auch Copyright-Belange gestoßen. Es gibt einmal generell eine UN-Konvention für den „Purchase Of Goods", es gibt die EU-Handelsrichtlinien und es gibt einige andere internationale Handelsabkommen. Unter anderem gibt es dann auch noch das deutsche Urheberrecht, wobei wir unter Hinblick auf all die aufgezählten Richtlinien und Gesetze zu der Auffassung kamen, daß ein Produkt, für welches wir die exklusiven Vertriebsrechte im europäischen Raum haben, welches zu keinem Zeitpunkt in Europa veröffentlicht wurde, für uns die Sanktionsmöglichkeit offenhält. Die haben wir wahrgenommen. Das gab ein großes Medienecho, in Internetforen waren böse persönliche Angriffe auch gegen meine Person zu lesen gewesen. Wir haben uns entschlossen, unsere Position durchzuziehen, und haben die GVU, die ja im Auftrag des VUD gegen Urheberrechtsverletzungen vorgeht, eingeschaltet, haben sämtliche Werbende aus den Special Interest-Zeitschriften abgemahnt, und zwar formell. Die haben sich allesamt ohne Ausnahme dem unterworfen, auch wenn sie heute große Töne spucken, daß es eigene Entscheidungen waren, aber es gab eben keine andere Möglichkeit für diese Firmen und haben den Import für die japanische Version somit eingedämmt. Das hatte zur Folge, daß das Thema auch in der MCV hochgeschwappt ist, die ja in gewisser Weise das Branchenorgan darstellt. Das hat dann letztendes dafür gesorgt, daß sich auch Sony mit der Thematik auseinandergesetzt hat und dann eben seinerseits die Deadline gesetzt hat. Wir waren im Prinzip der Vorreiter, Sony hat sich drangehängt." Axel Herr erklärt uns weiter, warum man nicht wie vorgehabt, die US-Version als Eigenimport auf den Markt gebracht hat: „In diesem Zusammenhang ist eine Sache noch wichtig zum Verständnis: Jede PlayStation-CD wird von Sony lizensiert, weil eben der Bootcode von Sony auf die CD muß. Solange aber Sony Computer Entertainment Europe das Spiel nicht lizensiert hat, sind auch lizenzrechtliche Belange von Sony involviert. Das heißt, selbst wenn wir es gewollt hätten, wir hätten die japanische oder die US-Version nicht selbst auf den Markt bringen dürfen, weil diese Produkte für Europa nicht lizensiert sind. Es ist also nicht nur das deutsche Konami-Urheberrecht angegriffen, sondern auch das Sony-Urheberrecht. Und das ist zusammengenommen stark genug, um den Import zu untersagen."

Rie Ishii, ACME:

„Der Verkauf der Importversion von Tekken 3 war eine Enttäuschung"

Aktion-Reaktion?

War Sonys Aktion nun also eine echte Reaktion auf Konamis Handhabung von Metal Gear Solid? „Soweit", meint Axel Herr, „würde man nicht gehen, dies zu behaupten. Sony war ohnehin sensibilisiert, doch wenn eine Firma wie Konami, die in der gesamten Sortimentgruppe von der Anzahl der Produkte, die veröffentlicht werden, Marktführer ist, aktiv wird, hat das schon eine gewisse Signalwirkung. Und Sony hat", so denkt Axel Herr, „auf einen Anstoß gewartet, um nicht der Buhmann zu sein. Sony hat mit Sicherheit ganz vitale Interessen, den Import einzudämmen."

Manfred Gerdes, Geschäftsführer Sony Computer Entertainment Deutschland, spricht hingegen von mehreren auslösenden Faktoren, wobei Sony mehr in Richtung Handel und Endverbraucher denkt, während der Handel ausschließlich den Endverbraucher im Auge hat. Zuerst einmal ist es für Manfred Gerdes wichtig, zu sehen, daß sich das Produkt PlayStation von der Vermarktungsweise her entwickelt hat. Sony gibt jährliche Hardwarezuwachsraten von über 50 Prozent an, die der Software hat sich in puncto „reiner Durchverkauf zum Vorjahr" verdoppelt. Dann allerdings, so Manfred Gerdes weiter, gibt es im Gegensatz zu diesem allgemeinen Wachstum in allen Handelsstrukturen Händler, die ein negatives Wachstum aufweisen. Genau diese Händler konzentrieren sich nicht mehr auf das Hauptgeschäft. Es gibt allerdings nicht nur den Videospielspezialisten, der sich ausschließlich mit Videospielen beschäftigt, sondern Sony arbeitet eigentlich vornehmlich mit anderen Partnern zusammen, die zum Teil aus Fachhändlerketten bestehen. Als Beispiel nennt der Geschäftsführer von Sony CED Interfunk. Hierbei handelt es sich um eine Kette, die aus ca. 600 Elektronikfachhändlern besteht, darunter kleinste Familienbetriebe, aber auch große Niederlassungen. Solche Ketten gibt es zuhauf. Sonys Schwerpunkt ist darauf ausgerichtet, das Geschäft positiv nach vorne zu treiben, ohne permanent mit Handicaps konfrontiert zu werden. Manfred Gerdes wundert sich, daß immer wieder Nischen gesucht werden, um neben dem lukrativen Hauptgeschäft, welches sowieso schon ein extremes Wachstum bietet, Geschäfte zu machen. „SCED hat nichts gegen den Freak", so Manfred Gerdes. Man kann sich Importspiele nach wie vor im Internet bestellen, dagegen wird auch künftig niemand etwas haben. SCED hat sogar einen Service für NTSC-Hardware, die in Deutschland kaputt geht. Rechtlich ist es jedoch nicht erlaubt, daß man das Importgeschäft in Deutschland professionell betreibt. In der Vergangenheit hat sich Sony in Deutschland mit dem Importspielphänomen nur passiv beschäftigt. Bei heute 44 Mitarbeitern und einem geplantem Jahresumsatz von mehr als 500 Mio. DM gilt es Prioritäten zu setzen. Unlautere Dinge fallen Sony dann auf, wenn man bemerkt, daß in den Anzeigen der einschlägigen Händler massiv Umbauchips beworben werden. „Wenn man den Aufwand der Importhändler, die monatelang Inserate in knapp zwanzig Zeitschriftentiteln schalten, die Tekken 3 bewerben, beobachtet, muß man schlußfolgern, daß dahinter ein Geschäft steckt. Sony hat nicht umsonst Vertriebsregionen in Japan, USA und Europa aufgebaut. 170.000 PAL-Tekken 3 bei 2 Mio. installierten Grundgeräten in Deutschland sind ein absolut unbefriedigendes Ergebnis für Sony. Hinzu kommen 50.000 Exemplare, die als NTSC-Importe verkauft wurden, wobei die Kopierrate bei etwa 50 Prozent liegen dürfte. Eine PAL-Version hat laut Statistik eine Kopierrate von 30 Prozent, unter dem Strich ergibt dies ca. 300.000 Exemplare, in etwa das Ergebnis, das Sony für Tekken 3 geplant hatte.

Rie Ishii, Inhaberin von ACME in Köln, vertritt als Importspielehändlerin eine etwas andere Auffassung: „Gerade bei Tekken 3 hat unter den Händlern rege Kommunikation geherrscht. Insgesamt wurden ca. 15.000 Tekken 3 aus Japan importiert. Doch trotz des hohen Interesses an diesem Titel in der Bevölkerung war der Verkauf der Importversion für die risikobereiten Importeure eine Enttäuschung. Es herrschte sogar ein Einvernehmen zwischen den Händlern, die amerikanische Version nicht zu importieren, da wir



alle noch massenhaft Tekken 3 aus Japan im Lager stehen hatten. ACME hat bspw. 40 Prozent der importierten Menge an Händler im europäischen Ausland verkaufen müssen, da die Nachfrage in Deutschland zu gering war."

Die Software findet ihren Weg

Was uns in all den Gesprächen schnell auffiel, war der enge Zusammenhang, den Sony zwischen dem Importspielmarkt und dem Problem der Raubkopien skizziert. Sowohl Herr Gerdes, als auch andere Mitarbeiter der Firma hielten sich nur kurz bei Thematiken wie „Verbraucherschutz „ oder „Sprachbarriere" oder „Geschäftemacherei mit Importspielen" auf, und kamen dann über den Punkt „Geschäfte machen mit Importspielen in einem Parallel-Markt" schnell auf den eigentlichen Mißstand, das Thema „Raubkopien", zu sprechen. Die oben aufgemachte Rechnung des Sony-Geschafts-führers beinhaltet einen sehr hohen Prozentsatz an Raubkopien, wobei der Zusammenhang zwischen der massiven Verbreitung von Raubkopien und Importspielen in unseren Augen zwar da ist, jedoch eher unabhängig von der Anzahl der Spiele, die nach Deutschland kommen. Wie das Beispiel Thrill Kill zeigt, das offiziell noch nicht einmal veröffentlicht wurde, reichten eine Handvoll Beta-CDs, die in den USA zu Testzwecken verwand wurden, aus, um den deutschen Raubkopienmarkt vollständig abzudecken. Ein nettes Beispiel in diesem Zusammenhang stammt aus den frühen achtziger Jahren. Damals programmierte ein deutscher C64-Entwickler das Programm Turbo Tape für den Homecomputer Commodore 64. Er verkaufte kaum mehr als 300 Exemplare des praktischen Hilfsprogramms, das dafür sorgte, daß sich die Ladezeiten der Spiele auf ein Zehntel reduzierten. Geschätzte drei Millionen Kopien des Programms standen allein in den Regalen der C64-Besitzer in Deutschland, wieviele es weltweit gewesen sein mögen, kann man nur mutmaßen. Man muß es leider so hart formulieren: Die Software findet ihren Weg!

Rie Ishii von ACME skizziert eher das Bild eines „Opferlamms", das den Großhändlern von Ketten wie Kaufhof, Media Markt, oder Karstadt dargebracht werden soll. Diese zumeist über die Eigendynamik der Videospielszene schlecht informierten Einkäufer jammern seit geraumer Zeit über stagnierenden Absatz, volle Lager und zeigen sich scheinbar beim Einkauf neuer Ware immer zurückhaltender. Sony und alle anderen Hersteller müssen mit gigantischen Rückläufen konfrontiert worden sein, mutmaßt Rie Ishii und glaubt, daß Sony CED ein Zeichen setzen mußte, letztendlich sogar zwei: Das im Oktober veröffentlichte MediEvil hatte als erstes PlayStation-Produkt einen Kopierschutz, der zumindest die Schulhofpiraterie stark zurückschraubte. Zeitgleich setzte SCED mit dem Importverbot ein für Insider überraschendes Zeichen. Die Signalwirkung für's kommende Weihnachtsgeschäft sollte nicht ausbleiben. Jedoch bleibt es fraglich, ob sich außer dem Ruin einiger kleiner Händler und großer Unzufriedenheit bei den sogenannten „Opinion Leaders", den Freaks, die die Spiele aus Japan oder USA zuerst beziehen und dann viele andere potentielle Kunden damit begeistern, etwas ändern wird. Rie Ishii befürchtet eher, daß auch viele Freaks ihren „Ehrenkodex" ad acta legen, und schweren Herzens Raubkopien im kriminellen Untergrund erwerben werden. „Keiner der fanatischen Videospieler wird auf das deutsche Metal Gear Solid mit zensierten Passagen bis Ende Februar warten. Seitdem das Spiel in Japan oder USA erhältlich war, wurde jede Anstrengung unternommen, um an die Software zu kommen.", erklärt uns die Inhaberin von ACME. „Zudem werden die Spieler aller Altersklassen immer aufmerksamer, was die Qualität der Umsetzungen angeht."

Raubkopien - Der Todesstoß für die Branche?

Manfred Gerdes wird oftmals mit der Frage konfrontiert, warum Sony Computer Entertainment nicht schon frühzeitig etwas gegen Raubkopien und vor allem die Umbauchips unternommen hat. Auch hier antwortet er mit einer Gegenfrage: „Wer hat denn das Abspielen

von NTSC-Software möglich gemacht? Sony hat niemals eine NTSC-Konsole oder einen Chip in Deutschland verkauft. Auf der Standardkonsole ist eine kopierte oder importierte Software nicht abspielbar. Man muß das Gerät manipulieren. Es gibt ja mittlerweile professionelle Umbauer, allerdings keinen, der je von Sony dazu authorisiert worden wäre. Sony tauscht defekte Geräte 1:1 aus. Innerhalb der ersten 30 Tage gibt es ein neues Gerät. Durch den Umbau hat Sony eine Unmasse an defekten, getunten Konsolen, die eingeschickt wurden, die meisten unprofessionell mit einem dicken Bratlötkolben umgebaut. Sony ist dann so kulant, eine neue Konsole zurückzuschicken, also die gesamte Serviceleistung zu übernehmen."

Doch auch hier wurde nach Ansicht vieler Händler wie Rie Ishii zu lange geschlafen. „Anfangs", erzählt uns Manfred Gerdes, „hat Sony die kleine Schar der Chipbesitzer nicht sonderlich ernst genommen." Der besagte MOD-Chip, mit dem man die Sicherheitsabfrage in der PlayStation umgeht, ist seit zwei Jahren relativ unkompliziert zu haben. Trotzdem sind laut Manfred Gerdes immerhin noch 90 Prozent der 2 Millionen PlayStation-Spieler legale Kunden, die keinen Chip besitzen. 10 Prozent hingegen bewegen sich in der Grauzone. „Der Handel hat natürlich gejammert und wandte sich in seiner Not an Sony, die Misere doch bitte zu lösen", führt Manfred Gerdes weiter aus. „Doch wer hat das Problem geschaffen? Wohl die Händler. Und wer hilft bei der Lösung? Nur Sony? Das kann nicht nur ein Thema von Sony sein, sondern auch ein Thema der Videogames-Händler. Sony will keinen Krieg vom Zaun brechen. Es ist Aufruhr im Markt. Sony will erreichen, daß der Handel zum Handeln gezwungen ist. 500.000 Mark wurden mittlerweile in die Arbeit mit der GVU investiert, um etwas zu unternehmen. Normalerweise bräuchte man eine Armee, um alle relevanten Raubkopierer oder Chiptuner zu erreichen, rechtliche Hindernisse kommen dazu. Da klagt der eine den anderen an, weil jemand seinen Wettbewerber loswerden will. Man muß die Leute observieren und den Fall möglichst mundgerecht für die Staatsanwaltschaft vorbereiten, dann wird das Verfahren eingeleitet. Bis die Mühlen der Justiz zu mahlen beginnen, ist es oftmals zu spät. MediEvil mit dem Kopierschutz war ein gutes Beispiel, wobei sich wieder jedermann aufgerufen fühlte, gegen Sony zu arbeiten und diesen Kopierschutz zu knacken."

Axel Herr, Konami:

„Sony hat mit Sicherheit ganz vitale Interessen, den Import einzudämmen"

SCED tritt auf die Bremse

Viele der Händler, die sich heute mit hochrotem Kopf und verständnisloser Miene über Manfred Gerdes, Axel Herr und das Importverbot aufregen, haben sehenden Auges zum Status Quo beigetragen und installieren noch immer kräftig MOD-Chips. Rie Ishii von ACME ist eine der wenigen rühmlichen Ausnahmen. Sie nahm mit Erscheinen des NTSC-Chips, mit

For Japan Only

Manfred Gerdes, Sony CE:

„Der wirkliche Freak hat hohes Interesse an der NTSC-Software. Er zeichnet sich dadurch aus, daß er ein Tekken 3 für 149 DM via Internet kauft"

dem man ausschließlich Importe abspielen kann, den MOD-Chip aus dem Programm. Zudem machte sie sich schon vor über einem Jahr bei Sony für Sanktionen gegen Raubkopierer bzw. Chipvertreiber stark, strich ihre Inserate aus Zeitschriften, die Anzeigen mit MOD-Chip-Werbung abdruckten und sieht sich letztenendes als der Dumme. „Obwohl wir in Eigeninitiative alle Anstrengungen unternommen haben, gegen Raubkopierer vorzugehen, werden wir nun von Sony bestraft.", beschwert sich die Firmeninhaberin. Um die Selbstverständlichkeit vieler Kunden zu dokumentieren, die Raubkopien konsumieren, erzählt sie uns von einem Mitarbeiter des WDR, der sie und ihr Team im Ladenlokal mit wüsten Beschimpfungen bedrohte, weil die von ACME umgebaute PlayStation keine Raubkopien abspielen konnte. Immerhin hat der Öffentlich-Rechtliche gerade eine CD gebrannt und freute sich auf einen vergnügten Spieleabend.

Doch inwieweit kann man die Händler verstehen, die sich jetzt lautstark beschweren?

„Es hat uns zuerst niemand ernst genommen", meint Axel Herr. Konami hat Stichproben durchgeführt und überall da in Deutschland, wo man Importspiele bestellen kann, anonym Produkte bestellt. Das Ergebnis war niederschmetternd. Es wurde festgestellt, daß der Verkauf von Metal Gear Solid nicht nur eine einmalige Aktion einiger Händler war, sondern daß sich diese Praxis über Wochen fortgesetzt hat. „Bis zu diesem Zeitpunkt", und dies möchte Axel Herr klar hervorgehoben wissen, „gab es keine direkte Strafandrohung gegen die Händler." Erst als sich herauskristallisierte, daß man mit einem Gentleman Agreement nicht weiterkommen würde, drohte man mit rechtlichen Schritten.

Die große Frage für die Videospielfreaks ist natürlich, wie die Praxis in Zukunft aussehen wird, ob alle NTSC-Spiele unter das Importverbot fallen werden, also auch die Produkte, die ausschließlich in Japan oder USA erschienen sind und in Europa niemals veröffentlicht werden.

Manfred Gerdes stellt sofort die Gegenfrage, nämlich, wo man eine Grenze ziehen solle. Mit welcher rechtlichen Grundlage solle man den Import und das gewerbliche Vertreiben eines Importspiels tolerieren, bei einem anderen jedoch die Staatsanwaltschaft einschalten. Die Händler, die mit NTSC-Software Geschäfte machen, holen sich zudem kaum noch PAL-Software. Das sieht man anhand der Inserate in den Zeitschriften, bzw. anhand der Ordermengen bei Sony.

Hier muß allerdings angemerkt werden, daß laut Sony 93 bis 95 Prozent der Händler ausschließlich PAL-Software vertreiben, naja, vielleicht mit kleinen Ausreißern. Viele der Videospielhändler haben auch immer eine Handvoll der interessantesten Importversionen unter dem Ladentisch.

Axel Herr hingegen sieht die Situation für den Freak etwas entspannter: „Konami hat sich entschlossen, den Import von all den Produkten zu unterbinden, für die man eine vollständige Lokalisierung in den PAL-Märkten anvisiert hat, also wo man eine PAL-Version extra anfertigt, die dann den hohen Qualitätsansprüchen gerecht wird. Überall dort wird man verhindern, daß andere Versionen auf den Markt kommen. Überall dort, wo wir sagen, wir bringen das Produkt nicht auf den europäischen Markt, werden wir mit Sicherheit keine unterbindenden Maßnahmen treffen. Es gibt in Deutschland mit Sicherheit 500-600 Leute, die auch ein Spiel wie bspw. Toki Meki Memorial spielen. Wie die es tun, ist uns zwar schleierhaft, jedoch gibt es eine große japanische Gemeinde in Deutschland und auch in anderen Märkten, die nach diesen Produkten fragen."

Eine gesunde Einstellung, die mit Sicherheit vielen Freaks gefallen kann. Doch hat Konami nun vielleicht einen Geist gerufen, den man nicht mehr los wird. Eins ist ganz klar: gehört man nicht gerade zu den Internetsurfern, die mutig genug sind, in den USA oder Japan als Privatmann zu bestellen, wird man zukünftig ähnlich wie bei Kinofilmen ein paar Monate Geduld aufbringen müssen, bis man den neusten Hit aus Übersee spielen respektive sehen kann.

„Das sind keine Unternehmer, diese Leute bewegen sich auf dem Niveau von Hütchenspielern!"

Viele Freaks wollen keine PAL-Version, schon allein wegen der englischen Sprache und der Geschwindigkeit. Auch der Lernfaktor ist nicht von der Hand zu weisen, viele Computer- und Videospieler haben ihre Kenntnisse der englischen Sprache durch die Importspiele verbessert. Auf die Frage, ob es nicht möglich sei, NTSC-Produkte parallel zum PAL-Release mittels Eigenimport nach Deutschland zu bringen, entlockt Axel Herr das „Geständnis", daß er selbst in Bezug auf Filme oder Videospiele ausschließlich das englischsprachige Original bevorzuge. „Wir sind der Meinung, daß die Leute ein Recht darauf haben, diese Produkte zu spielen. Jedoch ist es gegen unsere Produktstrategie, in irgendeiner Form selber tätig zu werden, wir sprechen ja hier über Fragmente eines Prozents.", führt der General Manager weiter aus. „In der Branche herrscht folgendes Problem: Die pure Verfügbarkeit eines Produktes wirft die Frage auf, wie man es verkaufen kann. Doch," so Axel Herr weiter, „liegt das Recht nun einmal beim Hersteller, die Produkt- und Sortimentpolitik im Binnenmarkt Europa zu steuern. Es ist nicht der Bedarf des Spielers, der entscheidet, sondern der Hersteller. Die Branche muß in diesem Punkt erwachsener werden. Konami empfindet die Vielzahl an Marktteilnehmern in Deutschland, die aufgrund der puren Verfügbarkeit der Ware eine monopolistische Stellung in Deutschland einnehmen, als Dorn im Auge. Damit entsteht nach Konamis Ansicht ein unlauterer Wettbewerb. „Was vielen vielleicht nicht klar ist, ist die Tatsache", so Axel Herr, „daß es sich um einen Straftatbestand handelt, wenn man ein urheberrechtlich geschütztes Produkt in Europa veräußert, welches hier noch nicht auf dem Markt ist. Dies ist genauso, als ob ich Ladendiebstahl begehe, ein Auto knacke usw., das ist die gleiche Skala. Bloß weil diese Straftat in unserer Branche passiert, die eine relativ junge witzige Branche ist, ändert dies doch nichts an dem Umstand. Für mich sind die Leute, die wissentlich ein Produkt veröffentlichen, welches ein Unternehmen nicht veröffentlicht sehen möchte, keine Unternehmer, diese Leute bewegen sich auf dem Niveau eines Hütchenspielers."

Welche Kompromisse kann man finden?

Auch wir haben uns Gedanken gemacht, welche Kompromisse man machen könnte. So wäre es bspw. möglich, daß Sony mit gewissen Händlern einen Vertriebsbindungsvertrag schließt, der dazu authorisiert, Importversionen kontrolliert über Sony zu verkaufen. Zudem ist der Zeitpunkt vorbei, an dem man sagen könnte, man fängt noch einmal von vorne an. Das professionelle Geschäft mit den MOD-Chips muß unterbunden werden, daran sollte jeder, der vorhat, auf lange Sicht in diesem Markt Umsätze zu erzielen oder aber nur seinen Spaß vor der Konsole zu haben, mitarbeiten. „Der wirkliche Freak hat ein hohes Interesse an der NTSC-Software. Er zeichnet sich auch dadurch aus, daß er ein Tekken 3 für 149 Mark via Internet kauft, aber", darum bittet Manfred Gerdes ausdrücklich, „in Zukunft nicht mehr in dieser epischen Breite mit unzähligen Händleranzeigen usw.. Dann könnte Sony mit dem Importmarkt leben." Die Händler müssen laut Manfred Gerdes auch auf deutscher Ebene mit Sony zusammenarbeiten. Momentan werden die NTSC-Chips fröhlich weiterverkauft. Sony wird weiterhin auf der Bremse stehenbleiben, notfalls, so Manfred Gerdes, werde man noch weitaus härtere Maßnahmen zu ergreifen wissen, um die schwarzen Schafe auf der Basis der Rechtsgrundlage zu verurteilen.



Hast Du's nicht satt, dauernd gegen die gleichen Pappnasen zu kämpfen? Wie wär's mal mit 'ner coolen Krankenschwester, die Dich so richtig fertig macht? Oder mit 'nem Pfau? Oder mit dem netten Samurai von nebenan? Rival Schools hat 14 extravagante Charaktere, die mit reichlich Offensiv- und Defensiv-techniken zuhauen, daß die Schwarte kracht. Burning Vigor Attacks, steuerbare Attacken in der Luft, zwei wählbare Kämpfer, von denen Du einen zu Hilfe holen kannst, wenn's eng wird – alles auf zwei unabhängigen CDs. Oder ziehst Du privat auch nur Jogginghosen an?

Virgin Interactive

Rival Schools United by Fate – Capcom

PlayStation

CAPCOM



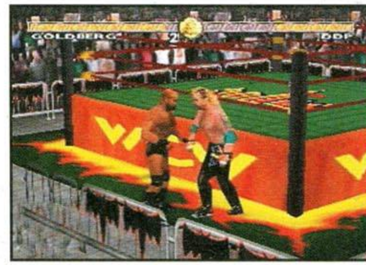
WCW Nitro 64

Sports

THQ / Nintendo 64



Das ganz vorzügliche WCW vs nWo Revenge hält in den amerikanischen Verkaufscharts derzeit den ersten Platz - da kann man es durchaus verstehen, das schnellstmöglich ein Nachfolger nachgeschoben werden soll. Fraglich bleibt jedoch, warum dafür das gurkige Vorbild WCW Nitro von der PlayStation gewählt wird. Somit sitzen nicht mehr die Wrestling-Gurus von Asmik an den Tastaturen, sondern vielmehr die Jungs von Inland Productions, die sich ja bereits mit der PSX-Version einen zweifelhaften Ruf geschaffen haben. Die Verantwortlichen betonen allerdings im Vorfeld, daß man aus den Fehlern des Erstlingswerks gelernt habe. Die geplanten 60 Kämpfer (Hollywood Hulk Hogan, Goldberg, Macho Man, British Bulldog, Sting etc.) sollen diesmal über Reversals verfügen und zudem besser animiert sein. Zudem verfügt das Spiel über ein beschleunigtes Gameplay und neue Steuerungselemente - angeblich will man die Wurf- und Grifftechniken von Revenge übernehmen. Eine Veröffentlichung in den Staaten ist bereits für das Frühjahr 1999 vorgesehen, dann wird sich auch zeigen, wie das Spiel im Vergleich mit der mächtigen Konkurrenz abschneidet.





BRD-Release: ....Ja

Street Fighter Alpha 3

Beat'em Up

Capcom / PlayStation



Capcom kann es nicht lassen! Und wieder steht ein neuer Teil der endlosen Street Fighter-Serie vor der Tür - allerdings sollte man sich diesmal nicht zu einem vorschnellen Urteil hinreißen lassen. Street Fighter Alpha 3 scheint nämlich endlich dazu in der Lage zu sein, wieder an das geniale Gameplay der Street Fighter 2 Turbo-Tradition anknüpfen zu können. Mit über 25 Kämpfern wird man im Auswahlmenü erstmal völlig erschlagen - eine derartige Vielfalt kennen wir bis jetzt nur von Tekken 3 oder aus SNK-Prüglern. Hinsichtlich der Grafik kann man geteilter Meinung sein. In der Spielhalle lief Street Fighter Alpha 3 auf einem CPS3-Board - da kann die PlayStation gerade hinsichtlich des Arbeitsspeichers nicht ganz mithalten. Dennoch, die Programmierer bewegen sich augenscheinlich stark am Limit, einen so aufwendigen Dragon Punch haben wir bis dato auf keiner Konsole gesehen. Besondere Beachtung verdient eine Neuerung des Kampfsystems: Mit der sogenannten Guard Power Gauge kann man nicht mehr unbegrenzt lange blocken. Wer also untätig in der Ecke sitzt, bekommt nach wenigen Sekunden die Quittung für sein passives Verhalten. In den USA soll Street Fighter Alpha 3 im März erscheinen.



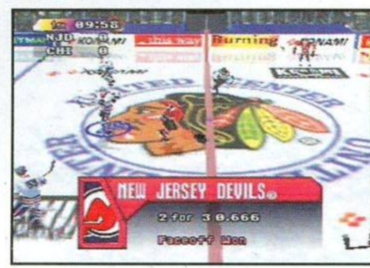
BRD-Release: ....Geplant


HAST DU WAS IN DEN KNOCHEN?
WERDEN WIR JA SCHMECK... SEHEN - IN ODDWORLD!
DU DENKST, DU BIST HART?
KOMM UND VERSCHAFF' DIR GEWISSHEIT - IN UNSEREN MINEN!!!
ODDWORLD ABE'S EXODDUS
AB NOVEMBER ÜBERALL ZU HABEN!
Günstige Verkehrsanbindung
Eigener Firmenwagen
Gemütliche Kantine
Abwechslungsreiche Firmenausflüge
Dynamische Vorgesetzte
Haustierhaltung erlaubt
Du schafft es nicht! Auch Dein 2. Versuch die Mudokons zu befreien wird scheitern...
Wir haben unser Imperium ausgebaut! Weder Deine neue, erweiterte Spielsprache noch Deine clevere Interaktion wird Dich retten. Keine Chance, wir jagen Dich durch über 900 unterschiedliche Szenarien und durch über eine halbe Stunde kinoreifer Animationsfilme. Unser neues Produkt 'SoulStorm-Brew™' wird alle Verkaufsrekorde brechen - und Dir das Genick. Dich erwarten beinharte Rätsel und knochentrockener Humor. Na denn, Hals- und Beinbruch...
Necrum Burial Grounds / New Management
'PlayStation' and the 'PlayStation logo' are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All rights reserved.
Oddworld: Abe's Exoddus ™ & ©1998 Oddworld Inhabitants, Inc. All Rights Reserved. Created by Oddworld Inhabitants, Inc. Published and distributed by GT Interactive Software Corp.
GT and the GT Games Logo are trademarks and the GT Logo is a registered trademark of GT Interactive Software Corp. All other trademarks are the property of their respective owners.
PlayStation
GT Interactive
Expect the unexpected:
ODDWORLD INHABITANTS

Blades of Steel '99

Sports

Konami / Nintendo 64





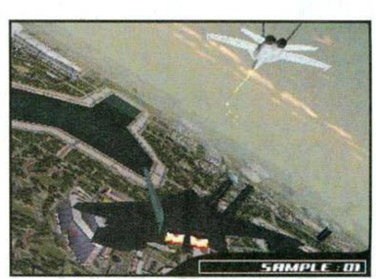
Der Markt für Eishockey-Spiele wird enger. NHL 99 steht inzwischen erstmalig auch auf Cartridge zur Verfügung und NHL Breakaway geht in die zweite Runde. Wayne Gretzky Hockey lassen wir mal außen vor - obwohl, vielleicht hat auch dieses Spiel im Kreis der N64-Besitzer den ein oder anderen Freund gefunden. Das mit NHL-Lizenz ausgestattete Spiel knüpft an die Tugenden seines populären Prequels auf dem Nintendo Entertainment System an und präsentiert sich folgedessen als Mixtur aus arcadelastiger Kufenschlacht und realistischer Puckjagd. Auch wenn sich das Spiel noch in einer sehr frühen Phase befindet, kann man bereits erste Aussagen zum Inhalt treffen. So läuft das Geschehen auf dem polierten Untergrund schon erstaunlich flott - im Gegenzug hapert's aber ab und an noch mit den Animationen. Grund zur Sorge besteht jedoch nicht. Konami will's wissen und hat deshalb den ISS-Lead Designer mit dem Projekt vertraut. Da kann ja bis zum US-Release im Februar eigentlich garnichts mehr schief gehen.

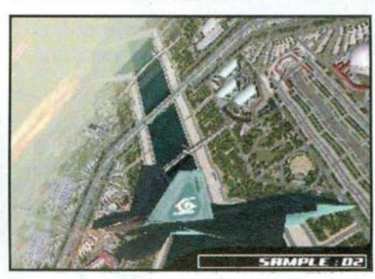
BRD-Release: .... Ja

Ace Combat 3

3D-Action

Namco/ PlayStation





Ganz offiziell: Während sich Namco auf der Tokyo Game Show noch über den dritten Teil der Flieger-Saga bedeckt hielt, gibt es jetzt auf der Namco-Homepage endlich offizielle Infos zum langersehnten Nachfolger. Gerade grafisch möchte man sich deutlich von den erfolgreichen Vorgängern absetzen, besonders die Untergrunddarstellung wurde erheblich verbessert. Diesmal gibt es mehr Gebäude und detailliertere Landschaftsteile - das Gameplay soll allerdings nahezu unverändert übernommen werden. Viel mehr konnten wir zu dem kommenden Namco-Kracher bis dato nicht in Erfahrung bringen, es steht aber immerhin schon fest, daß man sich bei der Konzeption der High Tech-Kampfjets (Danke, Mark!) an realen Vorbildern orientieren will. Als Releasetermin ist derzeit die erste Jahreshälfte 1999 vorgesehen - da uns dies etwas unpräzise erscheint, vertreiben wir uns das lange Warten solange mit R4 Ridge Racer Type 4, auch keine schlechte Wahl.

BRD-Release: .... Ja

Mario Party

Spielesammlung

Hudson/ Nintendo 64





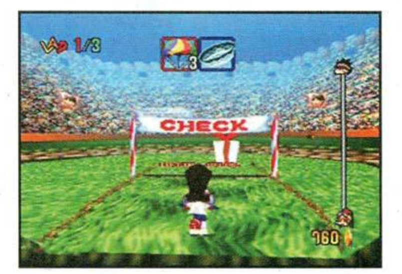
Hey, ein neues Mario! Doch halt, bevor man jetzt von einem zweiten Mario 64 träumt, heißt es genau aufgepaßt. Die vor einem halben Jahr zwischen Hudson und Nintendo beschlossene Partnerschaft trägt nämlich erste Früchte. Mario Party ist eine skurrile Mischung aus 50 Mini-Spielchen. Unter anderem in der Pipeline: Bowling, Zielschießen und Multi-Player-Kämpfe im Bomberman-Stil. Normalerweise ist dies noch nichts Atemberaubendes, doch immerhin steht diesmal der Name Nintendo auf der Verpackung. Bis zur vier Spieler gehen gleichzeitig auf Punktejagd - der Nintendo-Fan hat die Wahl zwischen Mario, Luigi, Peach und Donkey Kong. Besonders lustig wirkt das Bob-Rennen: In einem Eistunnel jagt man per Splitscreen um die Bestzeit. Der sogenannte Ball Battle macht auch einen kurzweiligen Eindruck. Auf Wasserbällen balancierend gilt es, den Kontrahenten eine zünftige Abkühlung zu verpassen. Musikalische Naturen vergnügen sich im Mario Orchester - nur wer Melodien perfekt im Senso-Stil nachspielt, erhält die volle Punktzahl.

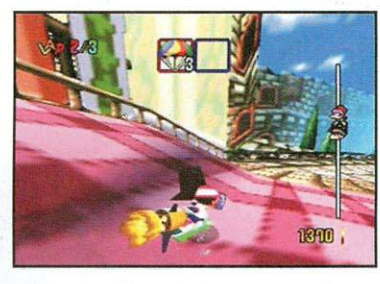
BRD-Release: .... Nein

Snowbo Kids 2

Fun-Sports

Atlus/ Nintendo 64



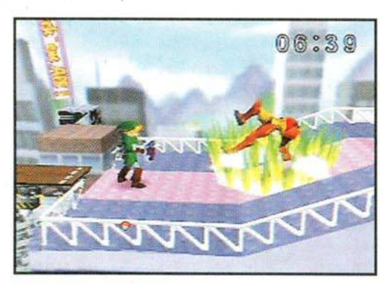


Das erste „Mario Kart im Schnee" fand bei uns nicht unbedingt den gewollten Anklang. Und nun, gut ein Jahr später, steht doch tatsächlich ein Nachfolger startklar am Pistenrand. Sogar an eine Hintergrundstory wurde gedacht: Damien, der Teufel persönlich, drangsaliert die friedlichen Hügel des Snowboard Lands. Das finden unsere knuffigen Helden nicht besonders gut und rüsten sich deshalb zur Attacke. Noch immer handelt es sich um einen Fun-Racer, der durch den Einsatz von Waffen gehörig aufgewertet wird. Und was gibt es Neues an der Snowboard-Front? Zukünftig geht es nicht mehr nur über verschneite Hänge, sondern auch unter Wasser und sogar im Weltraum mit dem Board auf die jeweilige Strecke. Das Extra-Arsenal ist auf zehn Gimmicks angewachsen und auch die Steuerung mutet besser an - spektakuläre Tricks sind problemlos realisierbar. Zudem gibt es vier neue Fahrer und eine Custom-Option, die Euren schöpferischen Trieben Spielraum gewährt. Einen Test des Spiels liefern wir Euch im Frühjahr - es sieht so aus, als sollten die Fun-Racer auf dem Nintendo 64 unerwartet Konkurrenz bekommen.

BRD-Release: .... Ja

All-Star Dai-Rantou Smash Brothers

Beat'em Up
NCL/ Nintendo 64







Immer wenn man am wenigsten mit einer Überraschung aus dem Hause Nintendo rechnet, wird man eines besseren belehrt. Für Mitte 1999 wurde von NCL ein abgefahrenes Prügelspiel mit Nintendo-Segen für die 64-Bit-Konsole angekündigt. Besonderen Augenmerk legen Fans auf die altbekannten Helden aus dem Nintendo-Universum. Mario, Donkey Kong, Link, Metroid-Hauptdarstellerin Samus Aran, Yoshi, Kirby, Weltraumpilot Fox McCloud, Pokemon Pikachu, Bowser und nicht zuletzt Future-Rennfahrer Blue Falcon geben sich ein Stelldichein. Natürlich sind auch einige versteckte Haudegen auf dem Modul enthalten - wer sich erfolgreich durch die feindlichen Reihen prügelt, darf zukünftig auch mit Luigi und Co. Hiebe austeilen. Grafisch bewegt man sich in altbekannten Territorien: Mario kämpft auf dem Turm des zweiten Levels aus Super Mario 64, Donkey Kong agiert im Urwald und Pikachu gibt in Yamabuki City sein bestes. Neben der Möglichkeit, dem Gegner seine Energieleiste zu rauben, gibt es auch klassische Ring-Outs - wer Elf Link am Rand einer Arena einen deftigen Kinnhaken versetzt, kann damit ein vorzeitiges Ende des Duells provozieren. Besonders spaßig geht es im Vier-Spieler-Modus zur Sache, ein heißes Gefecht zwischen vier menschlichen Konsolisten sorgt für kurzweilige Abende vor dem Nintendo 64. All-Star Dai-Rantou Smash Brothers läßt aus zwei Gründen große Vorfreude aufkommen: Zum einen gibt es auf dem N64 kaum gute Beat'em Ups und zum anderen verspricht die strenge Nintendo-Kontrolle einen sorgfältigen Umgang mit den kultigen Charakteren. An Zeldas Abenteuer auf dem CDi denken in diesem Moment nur bösartige Naturen.

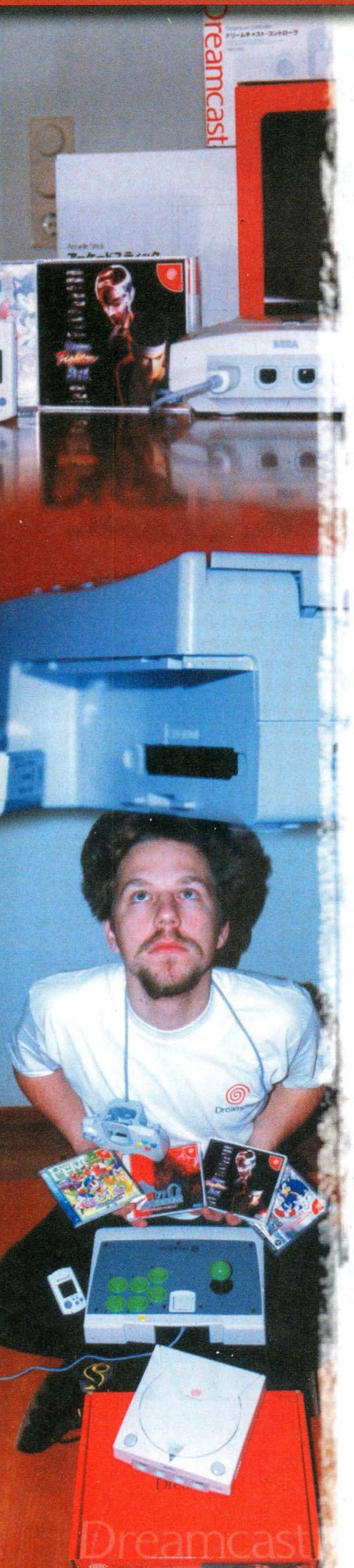






BRD-Release: ....Wahrscheinlich





Dreamcast®
Die ganze Wahrheit

Philipp Noack und Andreas Binzenhöfer

Die Zeit der wilden Spekulationen, der vagen Vermutungen und der vollmundigen Presseerklärungen hat ein Ende. Als eine der ersten Redaktionen in Europa haben wir Segas neues Hardware-Flagschiff genauer unter die Lupe genommen. Die Spannung in der Redaktion war natürlich riesengroß, als der mittlerweile wieder aus dem Krankenhaus entlassene Postbote das Päckchen aus Japan bei uns ablieferte. Die Erwartungshaltung wurde bis zu diesem Zeitpunkt durch überall im Netz verbreitete Artikel ins schier Unendliche gesteigert, lediglich Fabian schwamm mit seinem eher skeptischen Tokyo Game Show-Bericht ein wenig gegen den Strom. Da stand er nun also, und in den Augen der umstehenden Videospielredakteure war das typische Leuchten zu erkennen, das beim Anblick einer neuen Hardware immer auftritt. Für unseren ersten Noch-3-Tage-bis-zur-Deadline-koste-es-was-es-wolle-Marathon-Test hatten wir natürlich jedes Dreamcast-Produkt (Konsole, Peripherie, Software), das seit dem 27. November in Japan erhältlich ist, aufgetrieben.

Der Dreamcast

Wesentlich kleiner, als man sich eine 128-Bit Konsole (64-Bit CPU und 128-Bit Grafikchip) vorstellt, blickt es vor Rechenpower nur so strotzend aus der Kartonverpackung und wartet nur darauf, die Welt mit bis zu drei Millionen Polygonen pro Sekunde zu unterhalten (genauere Informationen zu den technischen Daten findet Ihr in der FG 10/98 Seite 13). Wie das Nintendo 64, wurde die Konsole mit vier Joypad-Anschlüssen an der Frontseite ausgestattet, offensichtlich setzt man auch hier auf eine klare Mutliplayer-Philosophie. Weitere Schnittstellen finden sich auf der linken (Extension) und auf der Rückseite (Power, Serial und MultiAV). Im Extension-Port steckt ab Werk ein 33.6er Modem, das sich später auf ein 56k Modem aufrüsten läßt (in Deutschland wahrscheinlich auch ISDN). Dreamcast benutzt die CD-Technologie als Speichermedium, wobei man durch ein spezielles Komprimierungsverfahren bis zu einem Gigabyte Daten auf einem Träger unterbringen kann. Notorische Kopierer werden mit gewöhnlichen Brennern also keine Chance haben. Neben dem CD-Fach hat man auf der Oberseite der Konsole zwei Tasten angebracht, eine zum An- und Abschalten und eine zum Öffnen der CD-Klappe. Resets werden prinzipiell über eine Buttonkombination direkt mit dem Controller ausgeführt. Im Lieferumfang ist außer dem Standard-Joypad noch eine CD-ROM beigelegt (Dream Passport), die die gesamte Software zur Internetkommunikation enthält. Neben einem Programm zum E-Mail-Schreiben, läßt sich dort auch ein Browser- und ein Chat-Client starten. Ohne genauere Kenntnisse der japanischen Sprache, und vor allem ohne die erst erscheinende Tastatur, machen die Anwendungen jedoch wenig Sinn. Zum jetzigen Zeitpunkt müssen alle Eingaben über ein virtuelles Keyboard mit Hilfe des Pads gemacht werden, dabei sind über die F-Tasten bereits wichtige Shortcuts, wie „http://", „www." oder „.jp" erreichbar. Später sollen sich Dreamcast-User weltweit auf speziellen Servern von Sega einloggen und gegeneinander antreten können. Wer gerade online ist, und woher er kommt, läßt sich dabei sofort erkennen.



Ob das superbunte japanische Systemmenü in der deutschen Version noch so aussehen wird, ist fraglich

Der Stoff, aus dem die Träume sind

Ebenfalls am 27. November wurden die ersten Titel für den Dreamcast veröffentlicht. Das unumstrittene Zugpferd Virtua Fighter 3tb fesselte uns am längsten an den Bildschirm, und war deshalb ein ausführliches Preview wert (siehe ab Seite 26). Die neu gegründete Entwicklerfirma General Entertainment, die sich aus ehemaligen Programmierern bekannter Sega-Spiele wie Panzer Dragoon, Sega Rally und Nights zusammensetzt, ist gleich mit zwei Neuerscheinungen, die exklusiv für Dreamcast produziert wurden, vertreten. Pen Pen Triathlon stellt im wahrsten Sinne des Wortes ein ebenso putziges wie knuddeliges Rennspiel dar, und sorgte vor allem mit seinem witzigen Vier-Spieler-Modus für Stimmung in der Redaktion. Ein erstes Preview ist auf Seite 34 nachzulesen. Für Godzilla trifft





E-mails mit dem Pad zu schreiben ist zwar grundsätzlich möglich, früher oder später wird die Tastatur aber zum Pflichtprogramm

der Begriff „Spiel" eigentlich nur beschränkt zu, da man im Endeffekt „lediglich" japanische Städte platt trampelt. Warum die Zerstörungsorgie dennoch eine unglaubliche Anziehungskraft auf vernunftbegabte Wesen ausübt, steht auf Seite 36. Für Europäer völlig unspielbar, und momentan noch ganz auf den japanischen Markt zugeschnitten, wurde July. Es handelt sich um ein Adventure, bei dem man in die Rolle eines gewissen Josh schlüpft, und sich auf die Suche nach dem Geheimnis eines Wesens namens Gene begibt. Gene, eine nicht-menschliche Lebensform, ist in der Lage, die Gestalt eines Menschen anzunehmen. Ohne eine englische Übersetzung der japanischen Bildschirmtexte geht aber leider die komplette Story verloren, was sich bei diesem Genre ziemlich spaßtötend auswirkt. Dank Sega Deutschland (Hallo Tina!) war es uns möglich, darüber hinaus eine Auto-Demo von Sonic Adventure zu bestaunen. Außer der bereits auf der Herbst-ECTS präsentierten Introsequenz gewährt das Sonic Team Einblicke in einige Levels.

Peripherie

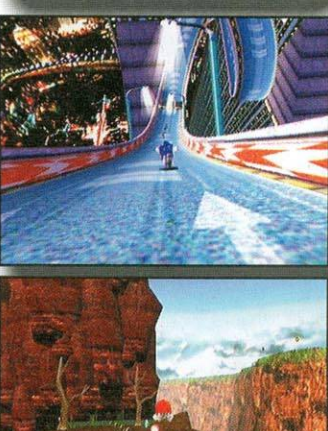
Wichtigstes Zubehör ist sicherlich das mitgelieferte Standard-Joypad. Das etwas andere Design erinnert entfernt und mit etwas Phantasie betrachtet an die gute alte Enterprise. Zeitgemäß findet man oberhalb des digitalen Steuerkreuzes einen Analog-Stick, der einen robusteren Eindruck macht als sein Nintendo-Pendant. Zum ersten Mal in der Videospielgeschichte wurde ein Original-Pad neben fünf digitalen Buttons (inklusive „Start") auch mit zwei analogen Knöpfen ausgestattet, welche sich besonders für die Simulation realer analoger Prozesse (wie Beschleunigen oder Bremsen) eignen. Sie sind auf der Unterseite angebracht und können leicht mit den beiden Zeigefingern erreicht werden. Sega begnügte sich nicht damit, seinem Controller lediglich einen VMS-Slot zu spendieren, sondern derer gleich zwei. So lassen sich problemlos z.B. ein VMS mit einem später erscheinenden Puru Puru Pack (Stichwort: Rumble Pack) kombinieren. Das VMS selbst stellt eine multifunktionale Speicherkarte mit LCD-Display (48*32 Pixel) dar. Vom Aussehen her erinnert es an eine Art Mini-Game-Boy (A- und B-Tasten, Steuerkreuz, etc.) und auch in seiner Funktionalität könnte es ein Abkömmling von Nintendos Pokemon-Familie sein. Primär wird es jedoch als Speichermedium (200 Blöcke) genutzt. Damit man das Display auch bei eingestecktem VMS erkennen und dann sinnvoll nutzen kann, hat das Pad an der entsprechenden Stelle eine Aussparung. Speziell für Virtua Fighter hat man einen Virtua Stick herausgebracht, der es mit der herkömmlichen Spielhallen-Hardware ohne weiteres aufnehmen kann. Superrobust und langlebig (dank Mikroschaltern) steigert er das Spielvergnügen von Beat'em Ups erheblich. Für die Zukunft plant Sega einen Racing Controller, ein Microphone Device (Arbeitstitel), einen Fishing Controller (für Get Bass), ein Dreamcast Keyboard und eine VGA-Box, mit der man seinen Dreamcast an einen VGA-Monitor anschließen kann.

Fazit

Das Paket Dreamcast überzeugt. Bereits die ersten Titel demonstrieren die Rechenpower der Hitachi-CPU und des NEC-Grafikchips, die den Dreamcast eindeutig zur momentan leistungsfähigsten Konsole auf dem Markt machen. Allerdings muß man in aller Deutlichkeit sagen, daß die Erwartungen zu sehr in die Höhe geschraubt wurden. Die angekündigte Ebenbürtigkeit bzw. Überlegenheit zu Model 3 sieht man den bisher erhältlichen Titeln jedenfalls nicht an. Man muß sich aber fairerweise vor Augen halten, daß für gewöhnlich bereits die zweite Softwarewelle die Hardware besser zu nutzen weiß. Über die reine Bildqualität können wir keine endgültige Aussage machen, da unser System ausschließlich über Cinch lief. Soundtechnisch beweist der Dreamcast deutlich, warum eine teure Musikanlage teuer ist. Um es kurz zu fassen, der 32Bit-Yamaha-Soundchip rockt. Auch das Joypad liegt gut in der Hand. Alle Bedienelemente sind optimal erreichbar, und mit analoger Technik ist man für die Zukunft gerüstet. Das VMS ist mehr als eine Next-Generation-Speicherkarte und wird sicher die ein oder andere Innovation ans Tageslicht befördern. Für umgerechnet etwa 350.- Mark (der Preis für den Dreamcast) bekommt der videospielbegeisterte Japaner die technisch beste Heimkonsole, die es derzeit für Geld zu kaufen gibt. Für ein Spiel muß zusätzlich nochmal mit ca. 100,- DM gerechnet werden.



Die japanische Version von July ist für Europäer absolut unspielbar



Von Sonic Adventure gibt es bisher leider nur eine nicht spielbare Demoversion. Wenn das ebenso schnelle wie hektische Gameplay auch entsprechend kontrollierbar wird, können wir uns auf einen vielversprechenden Genre-Mix freuen.

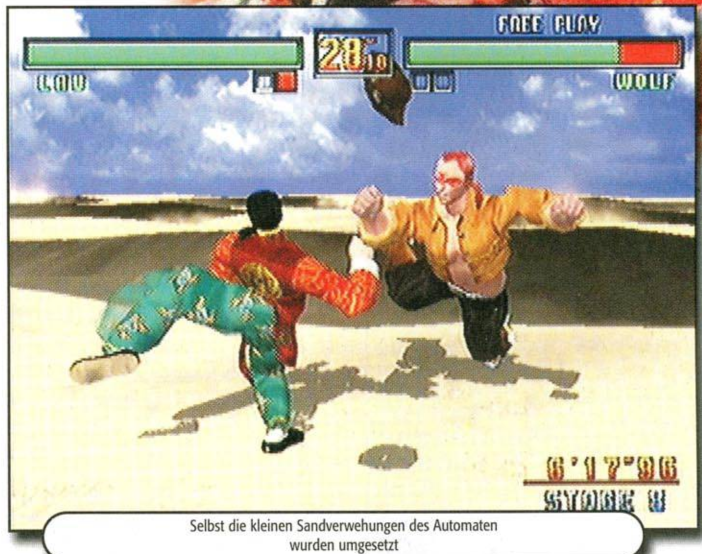




VIRTUA FIGHTER 3TB

Andreas „Kage" Binzenhöfer und Philipp „Lau" Noack

Jede Konsole benötigt bei ihrer Markteinführung einen Titel, der das System verkauft, sprich, für die Leute aufgrund seiner herausragenden Qualität allein den Besitz der Hardware rechtfertigt. Im Fall des Dreamcast heißt dieser Titel, wie nicht anders zu erwarten gewesen, Virtua Fighter 3tb.



Selbst die kleinen Sandverwehungen des Automaten wurden umgesetzt



Es ist möglich, einen Wurfversuch des Gegners abzublocken



Die Zeit läßt sich auf unendlich stellen. Auf diese Weise wird immer eine KO-Entscheidung herbeigeführt



Durch die Höhenunterschiede kann man die Trefferzonen verändern



Auf dem Automaten war in dieser Stage hellichter Tag



Sarah wird einen Ring Out wohl nur noch schwer verhindern können

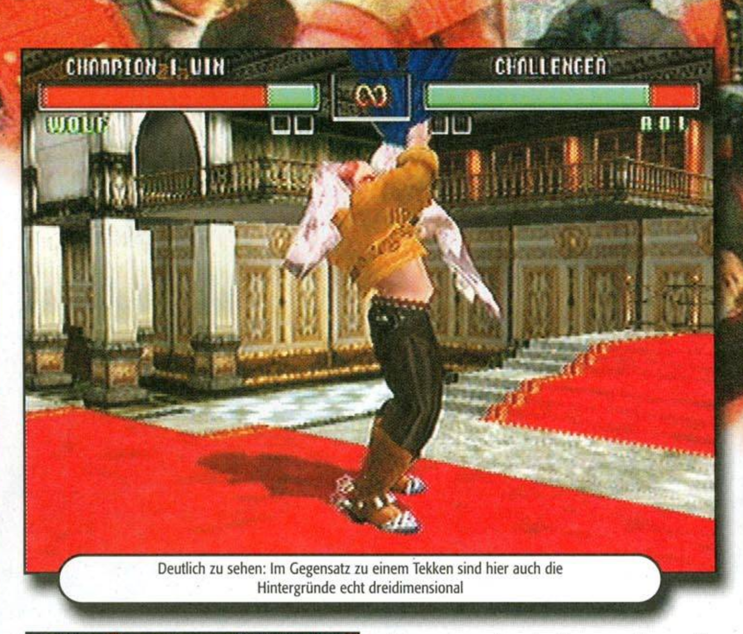


Keiner freut sich so ausgiebig über einen Sieg wie Wolf

Glaubt man Gerüchten aus Japan, so waren die ersten 150.000 ausgelieferten Konsolen bereits nach wenigen Stunden vergriffen. Da es nun einmal wenig Sinn macht, sich ein Hardware-Gerät ohne die entsprechende Software zu kaufen, kann man sich leicht ausrechnen, wie oft Virtua Fighter 3tb bereits über die Ladentheke gewandert sein dürfte. Angesichts der in Japan unglaublich beliebten Automaten-Version von1996, die auf einem Model3-Board basiert, ist dies eigentlich nicht allzu verwunderlich. Bereits die beiden Vorgänger, die sich getrost als Pioniere der 3D-Beat'em Ups bezeichnen lassen, sorgten mit einer ausgewogenen Mischung aus Spielbarkeit und guter Optik für großes Aufsehen. Den richtigen Durchbruch erreichte man aber wie gesagt erst mit der Spielhallen-Variante des dritten Teils. Sega selbst gab sich in den letzten Wochen zuversichtlich, mit dem Dreamcast die Fähigkeiten des ungleich teureren Model3-Boards gar übertreffen zu können. Entsprechend groß waren die Erwartungen unsererseits an das fertige Produkt, auch wenn man sich längst im Klaren war, daß der Vergleich wohl etwas hinkt, da mit den momentanen Mitteln (kein RGB-Kabel, keine VGA-Box) sicherlich noch nicht die beste Bildqualität zu erzielen ist, und die ersten Spiele einer Konsole die Chips nicht annähernd an ihre Leistungsgrenzen treiben. Außerdem kommt noch hinzu, daß die Heimkonsole neben permanentem Free-Play natürlich noch den Vorteil hat, mehrere Spielmodi und meistens auch versteckte Charaktere zu bieten.

Teamgeist

Natürlich finden sich in der Umsetzung für den Heimbereich außer dem Herzstück, also der Umsetzung des Arcade-Originals, (heißt hier Normal Mode) noch weitere, auf die neue Zielgruppe angepaßte Spielvarianten. Training und Team Battle (das Kürzel für diesen Modus hat sogar seinen Weg in den



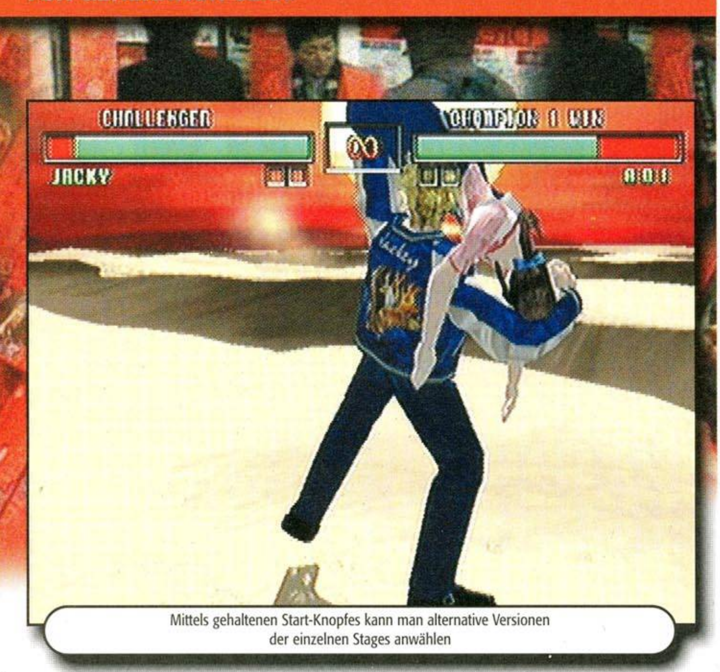
Deutlich zu sehen: Im Gegensatz zu einem Tekken sind hier auch die Hintergründe echt dreidimensional

Wer sich einmal im Würgegriff des Taka-Arashi befindet, kommt nicht mehr so schnell heraus

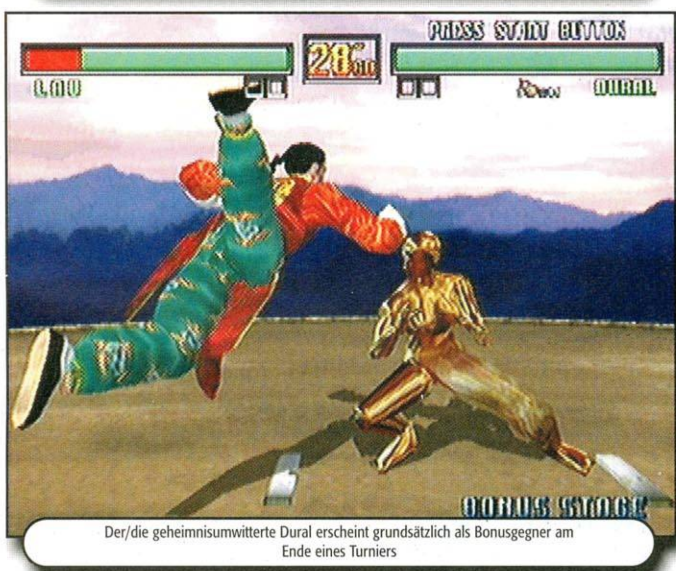


Ein Back-Breaker gegen einen alten Mann wie Lau, das ist nicht nett

Namen gefunden!) erweitern die etwas beschränkten Möglichkeiten des Benutzers in Sachen Lernphase und Zwei-Spieler-Unterhaltung. Dabei ermöglicht der Teamkampf die Wahl unterschiedlicher Charaktere: soviele Bouts man in den Optionen eingestellt hat, soviele Fighter (kann auch dreimal derselbe sein) muß man auswählen. Wird jetzt einer geschlagen, so tritt der nächste in der Reihe an seine Stelle, und der Sieger kämpft mit etwas aufgefrischter Energieleiste weiter. Virtua Fighter 3 wartet mit einem schier unerschöpflichen Repertoire an verschiedenen Schlag- und Tritt-Kombinationen auf, die sich jeweils noch mit einer Reihe von Richtungstasten kombinieren lassen. Wer sich einen Überblick über die Möglichkeiten seiner jeweiligen Figur verschaffen will, kommt um den Trainingsmodus nicht herum. Zwar hält der computergesteuerte Gegenspieler nicht völlig still, aber man kann seine Stärke zumindest mittels einer Skala von eins bis neun regulieren. Außerdem wird im linken unteren Bildschirmbereich eine scrollende Statistik über die Verzögerungen und die



Mittels gehaltenen Start-Knopfes kann man alternative Versionen der einzelnen Stages anwählen



Der/die geheimnisumwitterte Dural erscheint grundsätzlich als Bonusgegner am Ende eines Turniers

gedrückten Tasten eingeblendet. Wer also genau wissen will, warum ein bestimmter Combo nicht „connected“, muß sich nur hierher begeben. Neben der Wahl einer Spielart, läßt sich vom Hauptmenü aus auch noch ein Spielstand sichern und laden, und die Entstehungsgeschichte der beiden Vorgänger anhand eines MPEG-Movies nachvollziehen. Wer Virtua Fighter genauestens auf seine Bedürfnisse zuschneiden möchte, wird früher oder später das Optionsmenü aufrufen. Hier lassen sich dann alle spielspezifischen Einstellungen, wie z.B. Schwierigkeitsgrad, Anzahl der Bouts, Lebensenergie oder die Konfiguration des Pads erledigen.

Simulation statt Fiktion

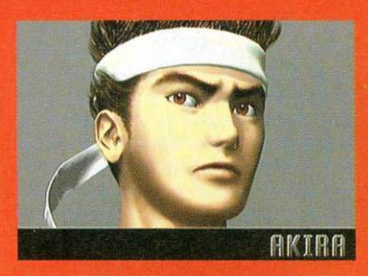
AM2s Anspruch in Bezug auf die Virtua Fighter-Reihe war schon immer einer, der dem Begriff Simulation näher stand, als das bei den meisten anderen Genrevertretern der Fall war. Diese Tatsache ist umso


Sarah setzt auch unfaire Mittel ein, solange sie damit einen Sieg garantieren kann

erstaunlicher, wenn man bedenkt, daß die Steuerung von Virtua Fighter 3 „lediglich“ auf dem regen Gebrauch von vier unterschiedlichen Tasten beruht. Zwei davon umfassen rein offensive, die anderen beiden ausschließlich defensive Bewegungsabläufe. Das Attackieren eines Gegners läuft also immer auf die intensive Benutzung von Kick und Punch hinaus. Sie erhalten ihre vielfältigen Einsatzmöglichkeiten durch die geschickte Kombination mit den Richtungstasten. Bereits aus den anderen Teilen bekannt ist der Guard-Knopf. Bei einem Angriff muß zu einer gelungenen Deckung aber



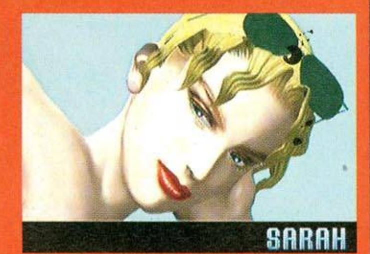
DIE KÄMPFER

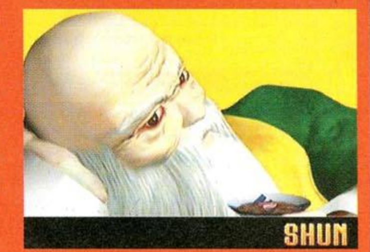




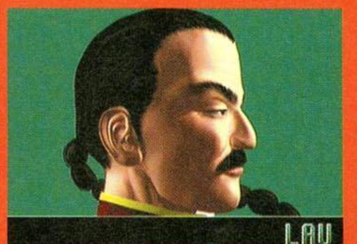


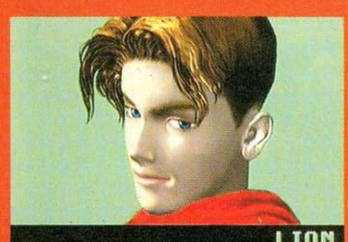
Akira Yuki war der beherrschende Charakter des zweiten Turniers, und er kehrt mit der Bürde des Meistertitels zurück. Ihn gilt es zu schlagen. Ebenfalls ein alter Bekannter und überaus ehrgeiziger Kämpfer ist der Chinese Lau Chan. Sein Alter hatte bisher keinerlei Einfluß auf seine Schnelligkeit, und seine Leidenschaft fürs Kochen lebt er in seinem Restaurant aus. Im letzten Turnier besiegte er seine Tochter Pai, die dank ihrer exotischen Kampfkunst Ensei-Ken, und natürlich ihrer optischen Vorzüge, die Hauptrolle in einem Hollywood-Streifen über die verschiedenen Kampfstile der Welt erhalten hat. Der gerade mal 20jährige Skater Lion Rafale verlor zwar sein letztes Match gegen Kage Maru, entdeckte dabei aber erneut seinen Kampfgeist und setzt deshalb sein Training zu Hause bei seiner Familie fort. Taka-Arashi war einst für seinen kraftvollen Sumo-Stil bekannt. Nachdem er aber einen amerikanischen Wrestler in einem Untergrund-Kampf getötet hatte, zog er sich zum Training in die Berge zurück. Erst die Einladung zur Weltmeisterschaft bringt sein Blut wieder ins Wallen und ihn zurück in die Arena. Sarah Bryant leidet seit dem letzten Turnier an Amnesie und ist noch immer in New York auf der Suche nach ihrem wahren Ich. Ihr Bruder Jacky Bryant versucht erfolglos, sie zu überreden, wieder mit ihm zurück nach San Francisco zu ihren Eltern zu ziehen. Der Profi-Wrestler Wolf Hawkfield trainiert in den kanadischen Wäldern und hofft auf eine Revanche gegen Akira, der ihn zuletzt nur knapp besiegte. Jeffry McWild, der sich mittlerweile den Traum vom eigenen Boot erfüllt hat, hört privat am liebsten Reggae-Musik und fängt auch schon mal den ein oder anderen Hai mit bloßen Händen. Kage-Maru, der seine Mutter im Verlauf des letzten Turniers aus den Klauen des Veranstalters Judgement6 befreite, spielt am liebsten zu Hause in Hagakure das japanische Spiel Mah-Jong. Der alte Chinese Shun-Di kennt nur ein Lebensziel: Trinken, bis der Arzt kommt. Seinen Kampfstil bezeichnen Kritiker deswegen auch häufig als Drunk Kung Fu. Aoi Umenoko ist mit 47 Kg die leichteste der drei weiblichen Teilnehmerinnen. Sie stammt aus einer Familie mit jahrzehntelanger Kampfsporttradition. Der Veranstalter des dritten Turniers, Judgement6, setzt sich aus den Köpfen von sechs riesigen Konzernen zusammen, die die Weltherrschaft anstreben. Um auch bei ihrer eigenen Veranstaltung erfolgreich zu sein, schicken sie Dural, ein höchst merkwürdiges und undefinierbares Wesen ins Rennen.

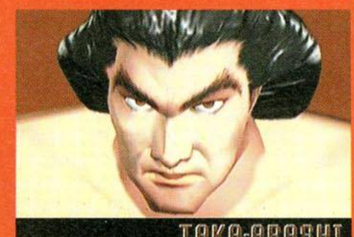


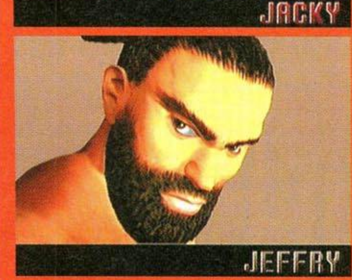














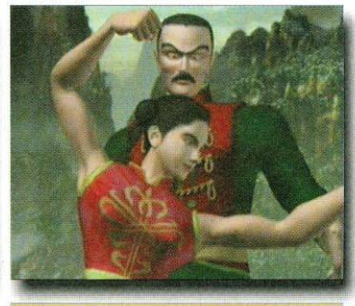


WOLF

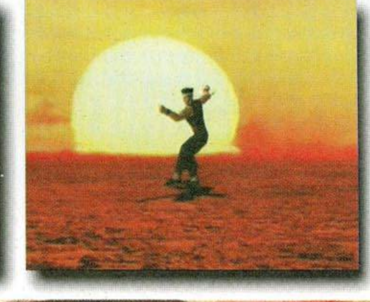
noch die Trefferhöhe berücksichtigt werden. Virtua Fighter unterscheidet hier High-, Medium- und Low-Zonen. Man kann also mit einem Medium-Guard z.B. keine Fußfeger blocken. Erstmals im vorliegenden dritten Part hat man noch eine Escape-Taste mit hinzugenommen. Sie dient dazu, einem Schlag oder Tritt seitlich auszuweichen. Mit etwas Übung kann man so sein Gegenüber beinahe in den Wahnsinn treiben. Das komplexe Combosystem, die Wurftaktiken und fortgeschrittenere Techniken wie Reversals und Counterattacks basieren im Endeffekt auf diesem elementaren Grundgerüst. Dank der Ausgewogenheit zwischen Offensive und Defensive ist es also kaum noch möglich, einem geübten Spieler durch hektisches Knöpfchengedrücke das Heft aus der Hand zu nehmen.

DAS OUTRO









Automat für's Wohnzimmer?

Von den vier zum Japan-Start des Dreamcast erschienenen Titeln macht Virtua Fighter 3tb mit Abstand die beste Figur. Selbst wer fünf Minuten zuvor noch eine Runde am Original-Automaten verbracht hat, wird von der Performance begeistert sein. Alle Stages wurden bis auf die kleinsten Details nachempfunden. In der Runde von Kage werden einzelne Blätter vom Wind aufgewirbelt und die Steinplatten am Boden ragen ein wenig heraus. Die Kämpfer hinterlassen kurzfristig Spuren im Sand, U-Bahnen sausen durch unterirdische Tunnel, und sämtliche Schatten werden vom komplexen 3D-Fighter auf die zweidimensionale Oberfläche des Bodens umgerechnet. Selbst verlorengegangene Kleidungsstücke wie



slam it
NBA JAM 99
Keith Van Horn
997-98 Rookie Sensation
Alle 29 NBA-Teams
•
Einzigartig hochauflösende 3D-berechnete Arenen
•
Mehr als 300 NBA-Spieler mit authentischen, zum verwechseln ähnlichen Gesichtern, Körpergrößen und Hautfarben
•
Innovative 3D-Polygon-Engine, die eine umwerfend realistische Darstellung ermöglicht
•
Kreieren Sie Ihre eigenen Spieler, Ihr eigenes Team und Ihre eigene Taktik
NINTENDO64
GAME BOY GAME PAK
ACCLAIM SPORTS
www.acclaimsports.com
The NBA and individual NBA Team identifications used on or in this product are trademarks, copyrighted designs and other forms of intellectual property of NBA Properties, Inc. and the respective member Teams and may not be used, in whole or in part, without the prior written consent of NBA Properties, Inc. © 1998 NBA Properties, Inc. All rights reserved. Game Boy, Nintendo 64 and the 3-D "N" logo are trademarks of Nintendo of America Inc. © 1996 Nintendo of America NBA JAM '99 © 1998 Acclaim Entertainment, Inc. All other trademarks are trademarks of Acclaim Entertainment, Inc. TM, ® & © 1998 Acclaim Entertainment, Inc. All rights reserved.
HOCHSPANNUNG ERLEBEN
Acclaim


Um Dural zu besiegen, erhält man jeweils nur eine Chance, danach ist Virtua Fighter 3 durchgespielt



Shun kann mehrere Schlücke aus seinem Sake-Krug nehmen



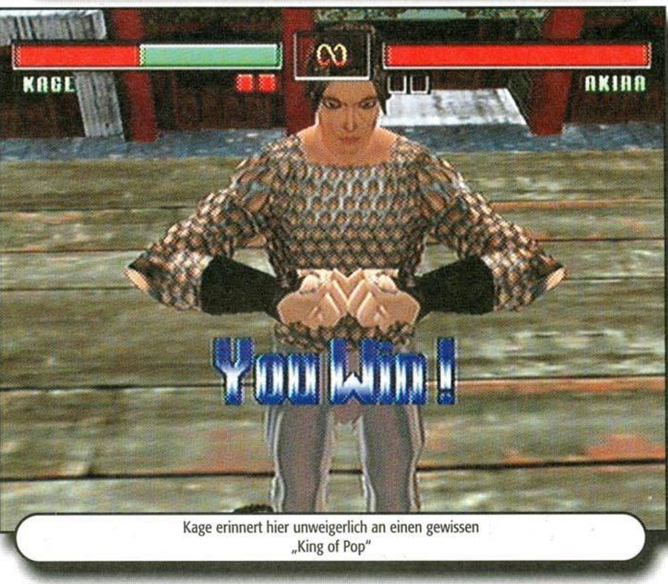
Wer in der Insel-Stage per Ring Out verliert, ersäuft

Hut oder Mundschutz werden das ganze Match über mit einem eigenem Schatten versehen. Auch die häufig angekündigten Transparenz-Effekte sind in beinahe jeder Stage zu finden. Sämtliche Mauern und Begrenzungen werden, kurz bevor sie in den Blickwinkel geraten, angenehm durchsichtig. Die Hintergründe werden in drei Dimensionen dargestellt, und verleihen dem Spiel so ein ausgeprägteres räumliches Erscheinungsbild. Dank der großen Anzahl von Polygonen pro Sekunde wirken vor allem auch die Kämpfer wesentlich abgerundeter und damit menschlicher. Doch was wäre Virtua Fighter ohne seine tadellose Spielbarkeit? Einfache Moves und kleinere Kombinationen lassen sich recht


Wer sich in die High Score-Liste eintragen will, muß seine Initialen treten



Sarah verfügt über eine Menge guter Kick-Combos



Kage erinnert hier unweigerlich an einen gewissen „King of Pop"


Die Ruhe vor dem Sturm...

schnell herausfinden und anschließend effektiv anwenden. Um längere, wirkungsvollere Schlagserien an den Mann zu bringen, muß man sehr genau wissen, was man tut. Selbst kompliziert erscheinende Tastenkombinationen, sind absolut sauber ausführbar. Man fühlt sich eigentlich immer fair behandelt. Auch die Schwierigkeitsstufen werden einer breiteren Masse gerecht. Während man sich auf Easy noch verhältnismäßig leicht „durchklicken" kann, zeigt sich spätestens auf Hard, wer das wichtige Zusammenspiel von Angriff und Verteidigung am besten verstanden hat und vor allem auch anzuwenden weiß. Dank der 13 sehr unterschiedlichen und insgesamt gut ausbalancierten Charaktere darf man wahrhaft astronomische Werte für die Langzeitmotivation erwarten. Allein die Zeitspanne, bis man alle Moves und Techniken eines einzigen Fighters so beherrscht, daß man sie ohne zu überlegen anwenden kann, dauert länger als bei den meisten anderen Spielen. Um also eine endgültige und fest verbindliche Aussage über die Qualität dieses ganz speziellen Beat'em Ups treffen zu können, benötigen wir schlicht noch mehr Spielzeit, nächste Ausgabe mehr.

facts

- Genre: .... Beat'em Up
- Spieler: 1-2
- Hersteller: .... Sega
- Entwickler: AM2/Genki
- Testmuster: .... Sega
- Veröffentlichung: ..... Ende 1999



PEN PEN TRIATHLON

Philipp Noack

Wenn man sich das Start-Lineup für den Dreamcast ansieht, kann man ganz klar Segas Strategie erkennen, alle Käuferschichten ansprechen und diese mit spezifischen Titeln bedienen zu wollen. Der Platz von Pen Pen Triathlon läßt sich in diesem Schema relativ leicht lokalisieren.



Freie Sicht auf Segas neuer Konsole, weit und breit kein rechenzeitbedingter Nebel zu sehen (zumindest in diesem Level)



Diese Regenbögen stellen Beschleuniger dar

Zumindest für die hiesige Käufergruppe mag man das jüngere Semester anvisieren. Daß die Japaner in dieser Beziehung einen etwas anderen Geschmack haben, dürfte ja hinlänglich bekannt sein. Mit viel Liebe zum Detail haben die Entwickler von General Entertainment eine ganze Schar von knuddeligen Hauptdarstellern erschaffen, die es einem im Select-Screen wirklich schwer machen, sich für eine Figur zu entscheiden. Ob putzigen Pinguin oder niedliches Nilpferd, man muß die ganze Bande einfach liebhaben. Zuvor darf noch einer von drei Modi angewählt werden: Normal, Time Attack und Multiplayer (mit bis zu vier Teilnehmern). Wer allein vor seinem Dreamcast sitzt, kann sich durch einen Sieg auf einer der vier Hauptkurse, die jeweils in einzelne Etappen unterteilt wurden, Gimmicks erspielen, die dann direkt an den Charakteren bewundert werden können. So kann man die Bekleidung verändern oder sogar zusätzliche Items wie einen Rucksack aufsetzen. Natürlich dürfen alle Verbesserungen, ebenso wie alle im Time Attack erspielten Zeiten, auf einer VMS gespeichert werden. Das eigentliche Rennen findet dann in unterschiedlichen Disziplinen statt. Je nach Teilabschnitt wird um die Wette geschwommen, gelaufen und gerutscht. Mittels A-Knopf kann man dabei die Intervalle vorgeben, in denen die Tiere einen Zug machen. Wenn man einem Kontrahenten einen Stoß versetzen will, benutzt man die B-Taste. Doch Vorsicht, geht die Attacke ins Leere, ist man selbst für eine kurze Zeit benommen.

Phantasialand

Die vier Grundparcours sind sehr abwechslungsreich gestaltet worden. Man beginnt in einer Winterpuddingwelt mit kleinen Schneestürmen, langen Eispassagen und kunterbuntem Weihnachtsschmuck. Als nächstes gelangt man in eine Wasserwelt mit U-Booten, unterirdischen Tunneln und schillernden Pflanzen. Eine Flipper-ähnliche Strecke, mit vielen Rutschpartien und Bumpern, und ein Halloween-Stage (inklusive Geisterhaus und Skelette) runden das verrückte Spektrum ab. Pen Pen Triathlon spielt sich wie eine Mischung aus Mario Kart, Motor Toon Grand Prix und Diddy Kong Racing. Gleichzeitig hat man durch das Rutschen aber auch ein völlig neues Konzept mit eingebracht. Der Spieler muß durch rhythmisches Drücken seine Figur möglichst immer auf einem hohen Geschwindigkeitslevel halten,



Trotz des kleinen Bildausschnitts leidet die Übersichtlichkeit nicht übermäßig



Der Rücken dieser Riesenbadeenten erweist sich als Trampolin



Bei Pen Pen Triathlon freut sich auch der Dritte wie ein Sieger

um nicht von CPU-gesteuerten oder menschlichen Gegnern überholt zu werden. Anfangs ertappt man sich ab und zu dabei, wie man genau dieses ständige Schwungholen in den falschen Abständen erzwingt oder gar ganz vergißt. Die zuckersüße Optik überzeugt vor allem durch ihre große Abwechslung und die vielen Kleinigkeiten, die man bei den Charakteren und in den Levels erkennen kann. Die Königsdisziplin ist ganz klar der Multiplayer-Modus, auch bei vier Spielern geht der Dreamcast (wie zu erwarten) nicht in die Knie, und sowohl die Framerate, als auch die Detailanzahl bleiben konstant hoch.

in;former

Pen Pen Triathlon nutzt als erster Dreamcast-Titel neben der reinen Abspeicherfunktion die Möglichkeit, das Display des VMS direkt anzusteuern, und stellt dort den jeweils selektierten Charakter dar. Über Sinn und Unsinn dieser Anzeige läßt sich jetzt sicherlich streiten, doch wenn man sich vorstellt, daß dort später Informationen zu sehen sein werden, die den Mitspielern verborgen bleiben, sieht man dieses Feature in einem anderen Licht.

facts

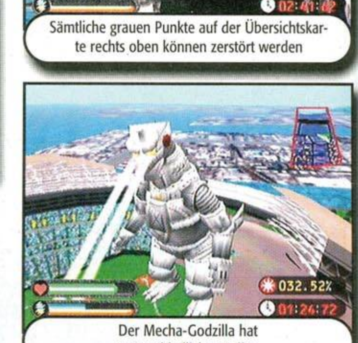
Genre: .... Fun Racer
Spieler: 1-4
Hersteller: .... Sega
Entwickler: . General Entertainment
Testmuster: .... Sega
Veröffentlichung: ..... Ende 1999



GODZILLA

Die Armee wehrt sich meist erfolglos gegen die Riesenechse

So macht Einkaufen Spaß


Sämtliche grauen Punkte auf der Übersichtskarte rechts oben können zerstört werden

Der Mecha-Godzilla hat unterschiedliche Waffen

Andreas Binzenhöfer

Ein BWL-Student reißt, in ein unnatürlich wirkendes Godzilla-Kostüm gezwängt, etwas ungeschickt billige Pappfassaden ein und bespuckt dabei ein an einem Seil aufgehängtes Plastik-Monster mit Feuer. Das unerklärliche Phänomen dabei: Millionen von Japanern schauen begeistert zu.

In Japan boomt Godzilla nach wie vor. Kein Wunder also, daß Sega versucht, den Hardware-Verkauf des Dreamcast mit einem Titel rund um den Gummi-Giganten zu pushen. Der Sinn des Spiels besteht einzig und alleine darin, ganze Städte dem Erdboden gleichzumachen. Von Osaka über Yokohama bis hin zu Tokyo müssen insgesamt fünf Metropolen, aufgeteilt in elf Stages, zerstört werden. Dazu bewegt man die Riesenechse durch die Strassen und löst die weltbekannte Parkplatznot, indem man einfach durch sämtliche Hochhäuser, Einkaufszentren und Wohnsiedlungen marschiert, die im Weg stehen. Dummerweise findet die Armee das ganz und gar nicht witzig, und attackiert das braungrüne Monster vom Boden sowie aus der Luft. Godzilla tangiert dies allerdings nur peripher, da er sich mit riesigen Feuersalven wehren, oder mit einem kräftigen Urschrei neue Energie tanken kann. Jede Runde endet entweder nach einem gewissen Zeitlimit, oder wenn man 100% der Gebäude zerstört hat. Danach wird die erbrachte Leistung bewertet. Nur wer gute Noten in den Fächern Zerstören, Geschwindigkeit, Feuerspucken, Energie, Kombos und Ausgewogenheit erhält, kann die nächste Stadt in Angriff nehmen. Wahlweise darf man auch mit der in Japan ebenfalls sehr beliebten Metal-Version Godzillas antreten, oder im Time Trial versuchen, innerhalb eines vorgegebenen Zeitlimits soviel wie möglich plattzumachen. Mit dem zum letzten Filmstart erschienenen Godzilla-VMS kann man die VMS-Schnittstelle sogar schon interaktiv nutzen (siehe Informer).



Die Perspektive wird automatisch ohne Einfluß des Spielers gewechselt

Einmal Godzilla sein und aus allen Zwängen fliehen

Mal ehrlich, wer dieses Preview liest, wird sich wohl denken: Äh, wie bitte, das kann doch nicht wahr sein? Ist es aber. Um das Spiel richtig zu verstehen, muß man es erst einmal angespielt haben. Godzilla ist permanent aus spektakulären Perspektiven zu sehen, so daß er immer gewaltig und bedrohlich wirkt. Die Steuerung ist sicherlich recht einfach gehalten, und die ganze Spielmechanik strahlt eine gewisse Ruhe aus, die durch die kontroverse Hintergrundmusik teilweise in panische Hektik umschwingt. Nach und nach entdeckt man immer mehr den Spaß am Trash, zumal man nach jedem Level einen weiteren von insgesamt 16 kurzen Godzilla-Filmausschnitten als FMV bestaunen darf. Nach mehreren Stunden gerät man beinahe auf neue mentale Ebenen, womit der erste Schritt in Richtung anspruchsvolle psychologische Selbstheilung getan wäre. Bei Godzilla ist es also nicht primär wichtig, zu gewinnen, sondern es geht eher darum, Spaß zu haben. Doch keine Angst, auch die taktischen Elemente kommen nicht zu kurz. 100 Prozent zu erreichen ist nicht gerade einfach, eventuell hat man einen kleinen Baum im Park stehen lassen, oder einfach die Levelabgrenzung zu lange überschritten. Technisch ist vor allem die musikalische Begleitung hervorzuheben. Die Grafik ist sicherlich gewollt an die alten Filme angelehnt, zeigt aber dennoch ab und an den ein oder anderen beeindruckenden Transparenz-Effekt. Ob Godzilla auf lange Sicht begeistern kann,und wie gut die interaktiven Pocketzillas im Vergleich zu anderen VMS-Spielen sind, werden wir Euch natürlich möglichst bald mitteilen.

in;former

Die kleinen grünen VMS-Godzillas lassen sich wie ein Tamagotchi langsam aufziehen, mit dem Unterschied, daß auf einem VMS (Visual Memory System) natürlich mehrere Mini-Echsen Platz haben. Sind die kleinen Pocketzillas erst einmal groß genug, kann man entweder zwei VMS-Einheiten direkt miteinander verbinden und deren Bewohner gegeneinander antreten lassen, oder sie in den Dreamcast importieren, um dort mit ihnen weiterzuspielen.

facts

Genre: . . . . Smoke 'n' Destroy
Spieler: 1
Hersteller: . . . . Sega
Entwickler: . General Entertainment
Testmuster: . . . . Sega
Veröffentlichung: . . . . . Ende 1999



BODY
HARVEST
ER...
...muß die Welt retten...
"Das fesselndste ACTION-SPIEL des Jahres." XL 12/98
SIE...
...hilft ihm dabei...
90%
NEXT LEVEL
1-
TOTAL!
ES...
...hat Appetit auf... beide
Gremlin
INTERACTIVE
DISTRIBUTED BY
Acclaim
BODY HARVEST ©1998 Gremlin Interactive, Plc. All rights reserved. Developed by DMA Design, Ltd. Distributed by Acclaim Entertainment GmbH. All rights reserved.



Retro Force

Philipp Noack

Wer hätte noch vor drei Jahren geglaubt, daß sich Massen von Jugendlichen im ganzen Land zu den Rhythmen deutscher Schlager aus den Siebziger Jahren bewegen, geschweige denn, sich dabei noch ganz ausgezeichnet amüsieren würden.

Es ist ein offenes Geheimnis, daß sich die Mode wiederholt. Warum sollte man also nicht auch im Videospielsektor ein Genre wiederbeleben, das noch in den Achtzigern überaus populär war? Die Rede ist vom reinen Shoot'em Up à la R-Type, Gradius oder Xevious. Japan hat auch hier natürlich seine Vorreiterrolle mit Titeln wie Einhänder oder Ray Storm demonstriert. Psygnosis hat als erster europäischer Entwickler und Publisher erkannt, daß auch in unseren Breiten ein Publikum für diese Art Spiel existiert. Der Titel wurde durchaus geschickt gewählt, läßt er sich doch in zweierlei Hinsicht interpretieren. Auf der einen Seite spielt man auf die Wiederbelebung des in den letzten Jahren geradezu stiefmütterlich behandelten Genre an, auf der anderen Seite wurde Retro Force in einer Story verpackt, die in der Vergangenheit verwurzelt ist. Man beginnt in einer nicht allzu fernen Zukunft und wird bereits nach der ersten Stage von einem Zeitloch verschluckt, das die vier Helden der Geschichte in die früheste Steinzeit zurückwirft. Nun müssen sie sich von dort zurück in ihre Gegenwart kämpfen, Epoche um Epoche werden die Gegner gerissener und hartnäckiger.

Japanisches Flair

Getreu dem Motto „weniger ist mehr" präsentiert sich das Hauptmenü (Start, Options). Die nächste wichtige Entscheidung betrifft die Anzahl der Spieler, die an Retro Force teilnehmen wollen. Arcade Battle läßt maximal vier Piloten nacheinander um den High Score fighten, entweder wird nach einer vollendeten Runde oder nach dem Ableben gewechselt. Man steuert sein Raumschiff meist aus einer isometrischen Perspektive, bei den Endgegnern schwenkt die imaginäre Kamera jedoch hinter den eigenen Flieger. Grundsätzlich lassen sich die an Bord befindlichen Waffen in zwei Kategorien einteilen: Luft-Luft- und Luft-Boden-Systeme. Jeweils drei unterschiedliche Varianten warten darauf, am Gegner ausprobiert zu werden; wenn nichts mehr hilft, hat man noch eine Smart Bomb dabei, die mit einer gewaltigen Explosion alles vom Bildschirm fegt. Wer die richtigen Extras einsammelt, kann seine Firepower in bis zu fünf Stufen ausbauen und sich sogar noch ein zusätzliches Waffensystem an Bord holen. Rockets, Missiles, Plasma, Multibolt oder Shield stehen jedoch nur für einen begrenzten Zeitraum zur Verfügung. Da man das Spielgeschehen im wesentlichen auf zwei Ebenen verteilt hat, gibt es natürlich die Möglichkeit, die Flughöhe zu wechseln und so der jeweils größeren Feindesschar den Garaus zu machen. Retro Force wird höchstwahrscheinlich nur die Ballerspielpuristen ansprechen, es ist einfach zu konsequent in diese Richtung entwickelt worden. Die fetten Endgegner, das Zwei-Ebenen-System und die vielen versteckten Star Wars-Anspielungen machen jedoch einfach Spaß. Ob es sich trotz Analog-Unterstützung und Dual Shock-Support mit der neueren Shoot'em Up-Elite wie Einhänder oder dem neuesten R-Type messen kann, wird erst der Test zeigen.

Die Ähnlichkeit zu einem TIE-Fighter ist frappierend


Die drei Grundwaffensysteme können in fünf Stufen ausgebaut werden


Die Feinde befinden sich grundsätzlich auf zwei verschiedenen Ebenen



Beim Grafikaufbau muß sich Psygnosis aber noch steigern

in;former

Die vier Protagonisten wurden ebenso wie die Introsequenz extrem auf japanische Knuddeligkeit getrimmt. Ihr habt die Wahl zwischen den zwei menschlichen Piloten Paris (ein Comic-Mädel ohne gar zu überzeichnete „Heidi"-Augen), Hawtin (das männliche Pendant), Metallkumpel Sinclair (überlegene Forschung in Sachen Künstliche Intelligenz hat ihn erst möglich gemacht) und Pi, einer herzerwärmenden miauenden Miezekatze.

facts

Genre:	3D-Shoot'em Up
Spieler:	1-4 (nacheinander)
Hersteller:	Psygnosis
Entwickler:	Psygnosis
Testmuster:	Psygnosis
Veröffentlichung:	März 1999

YARG

Daniel Johannes

Die Menschheit im 22. Jahrhundert - als Fortbewegungsmittel dienen futuristische Magnetfahrzeuge, mit denen sich gleichzeitig heiße Rennen geliefert werden.

So grob und einfach läßt sich die „Hintergrundstory" von Yarg umreißen. Liest man die einleitenden Zeilen, wird man eigentlich sofort an einen anderen bekannten Future-Racer erinnert, nämlich wipEout. Das deutsche Entwicklerteam „Team FEB" (Free Electric Band) möchte aber alles andere als einen schlichten Klon von Psygnosis' Spielspaßüberflieger abliefern. So haben sich die Hamburger Jungs dann auch etwas besonders innovatives einfallen lassen, um sich merklich von der Konkurrenz bzw. dem großen Vorgänger abzusetzen. Sämtliche Fahrzeuge, Tripods genannt, bewegen sich nicht auf herkömmlichen Rädern fort, sondern rollen auf drei im Dreieck angeordneten Kugeln über die Piste. Somit werden haarsträubende Mänover ermöglicht, wie beispielsweise das beliebige Drehen des Racers um die eigene Achse, wodurch sich wiederum in den Kurven spektakuläre Slides ausführen lassen. Zudem verfügen die Tripods über eine Magnetfunktion, die sich jederzeit an- und ausschalten läßt, und mit deren Hilfe man in Tunnels auch an der Wand hochfahren und sich an der Decke halten kann. Auf



Science-Fact? In ein paar hundert Jahren könnte es so tatsächlich auf dem Mars aussehen...

Interview



Fun Generation: Kann es sein, daß Ihr Euch bei der Entwicklung von Yarg ein bißchen an anderen Future-Racern orientiert habt?

Dierk Ohlerich: Du spielst wahrscheinlich auf das eine Spiel mit W an, das hier aber nicht ausgesprochen werden darf. Yarg ist eben ein futuristischer High-Tech-High-Speed-Racer mit extra dafür gefertigten Tracks. Da ist eine gewisse Nähe zu wipEout nicht zu vermeiden. Man kann sagen, die Banden sehen genauso aus, und was ist da schon alles gekommen... Aber eine Bande, die anders aussieht, sieht scheiße aus. Wir wollten eben auch kein Spiel machen, das scheiße aussieht.

FG: Glaubt Ihr nicht, daß der Bedarf an Future-Racern langsam gedeckt ist?

DO: extreme G und F-Zero gibt's ja nur auf dem N64, und wipEout 3 sehen wir noch nicht als direkten Konkurrenten zu uns. Das wird ja wohl noch ein bißchen auf sich warten lassen. Es ist ja noch nicht einmal klar, für welche Plattform es geplant ist. Ich habe auch noch keine vertrauenswürdige Aussage gehört, daß es für PlayStation kommen wird. Insofern sehe ich auf der PlayStation keine Übersättigung an futuristischen Racern.

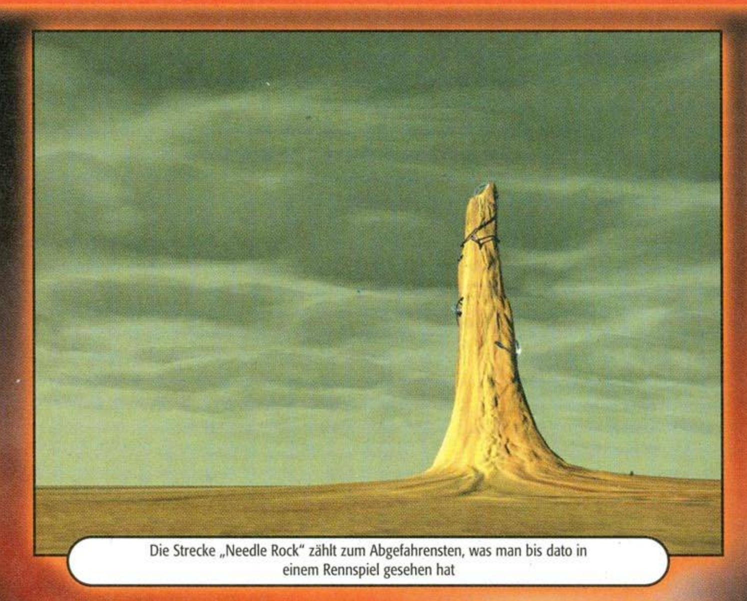
FG: Wie seid Ihr überhaupt auf ein Rennspiel gekommen?

DO: Wir hatten uns verschiedene Konzepte ausgedacht und uns überlegt, daß es irgendetwas sein sollte, das nicht allzu kompliziert ist, da es sich ja um unser erstes Spiel handelt. Es sollte also etwas sein, das wir auf alle Fälle schaffen. Das heißt, irgendwelche gigantischen Rollenspiele oder wilde Strategieteile fielen von Anfang an raus. Dann haben wir uns gedacht, Character-Animation muß auch nicht im ersten Spiel unbedingt schon drin sein. Das ist z.B. etwas, wovor wir Angst hatten, daß wir's nicht hinkriegen. Ein Gameplay, das einfach nur mit einem animierten Character funktioniert, erfordert eventuell auch Motion-Capturing usw.. Das muß alles für's erste Spiel nicht sein; da hat man sich überlegt: es bleibt eigentlich nur noch'n Racer. Ein Racer ist ein relativ überschaubares, aber ich will nicht sagen einfaches Projekt - eher im Gegenteil, weil man hier eben auf sehr hohe Geschwindigkeit und eine vernünftige Steuerung angewiesen ist. Jedenfalls war es ein Projekt, das vom Umfang her bewältigbar war. Auch für ein kleines Team - wir haben mit fünf Leuten angefangen. Nun sind wir neun oder zehn, je nachdem, wen wir alles dazuzählen. Naja, und wir haben's ja auch geschafft, ein Rennspiel auf die Beine zu stellen! Für den PC auf jeden Fall und für die PlayStation muß halt noch ein wenig herumgewerkelt werden, aber das wird ja wohl auch klappen. Ich bin auch ganz froh, daß wir nicht irgendwie versucht haben, Lara Croft zu konkurrieren. Außerdem gibt es ja viele Development-Teams, die aus der Demo-Szene kommen - wir gehören da auch dazu - und die machen alle futuristische Racer. Wieso sollten wir da eine Ausnahme machen? Vielleicht ist das so ein unterbewußtes Ding, das einen dazu drängt. Natürlich sollte man auch das machen, was einem selbst gefällt; wie soll man sonst zwei Jahre durchhalten? Man hätte auch sagen können: Deutschland - da setzen wir auf'ne sichere Sache und machen ein Fußballspiel. Das wäre der größte Flop des Jahrhunderts geworden, denn hier spielt keiner Fußball. Damit kämen wir also überhaupt nicht klar. Und gerade Jens ist der absolute Race-Game-Zocker, der hat sie alle durchgespielt. Der macht die wildesten Kapriolen bei Rage Racer und hat sich auch länger mit extreme G beschäftigt. Naja, ein Rennspiel, bei dem man nicht lenken muß, hat auch seine Reize.

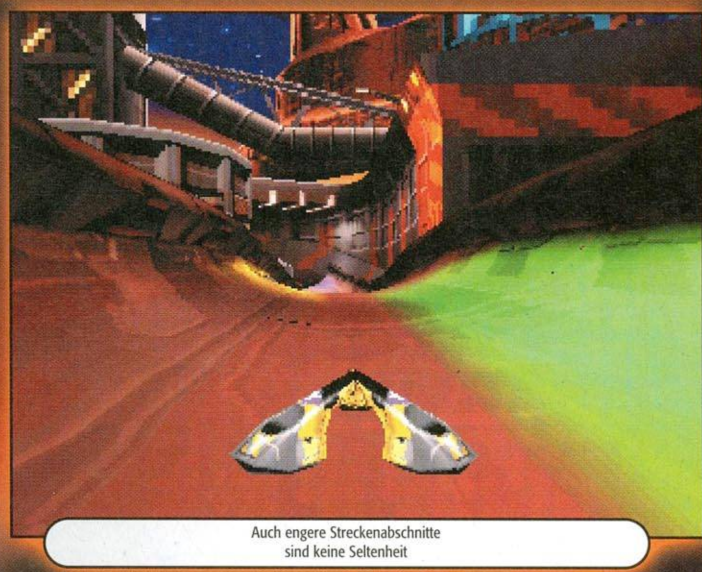
FG: Wann wird Yarg denn schließlich erscheinen?

DO: Äh, die Publisher-Frage ist noch nicht ganz geklärt, wir haben also noch keinen

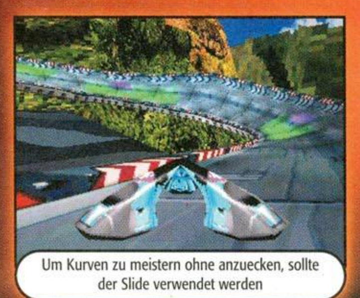




Die Strecke „Needle Rock" zählt zum Abgefahrensten, was man bis dato in einem Rennspiel gesehen hat



Auch engere Streckenabschnitte sind keine Seltenheit



Um Kurven zu meistern ohne anzuecken, sollte der Slide verwendet werden



Je nach Belieben kann das Tripod aus verschiedenen Perspektiven gesteuert werden

diese Weise können nicht nur ab und zu Abkürzungen auf den Strecken entdeckt werden, man benötigt diese Technik auch, um an alle Power Ups heranzukommen, die auf den einzelnen Strecken verteilt herumliegen, und mit denen man sein Gefährt aufrüstet. Hier wird zwischen zwei Arten unterschieden: entweder man fährt über sogenannte „Particle Fields" oder es werden schwebende, pinke Pyramiden eingesammelt. Während bei gelben Particle Fields die Magnetpower aufgefüllt wird, erhöhen grüne Felder kurzzeitig die Geschwindigkeit. Beim Durchfahren der schwuchtelhaft eingefärbten Pyramide hingegen erhält man diverse Waffen oder Verteidigungsgegenstände. Die Auswahl reicht dabei von Lasern über Suchraketen bis hin zu Schutzschildern und Minen. Nur mit der richtigen Ausrüstung kann man sich dann auch gegen die gegnerischen Fahrer behaupten, die alles andere als lahm unterwegs sind.

yarGout

Entsprechend der Zeit, in der Yarg angesiedelt ist, geht die wilde Raserei schließlich durch so interessante Örtlichkeiten wie das Moskau der Zukunft, über den Mars (leider ohne Marsgesicht und Pyramiden), Hawaii, den Himalaya, eine Raumstation, über die Felsnadel und schließlich durch das Holodrom. An der Stelle muß den Entwicklern ein Lob für das abwechslungsreiche Streckendesign mit Tunnels, an denen man hochfahren kann (Hallo F-Zero!) und ähnlichen Einlagen ausgesprochen werden. Vor allem Needle Rock stellt den wohl abgefahrensten Racing-Track aller Zeiten dar. Nachdem man senkrecht an der Felsnadel nach oben gefahren ist, rast man mit vollem Speed auf der anderen Seite wieder herunter, direkt auf den Boden zu. Leider waren bei der spielbaren PlayStation-Version noch nicht in allen Levels die Hintergründe integriert, weshalb gerade in Needle Rock das enorme Geschwindigkeitsgefühl, das einem auf dem PC geboten wurde, nicht besonders gut herüberkommen wollte. Derzeitig haben die Entwickler auf der PlayStation noch mit einigen Clipping-Problemen zu kämpfen, bis zum Release Anfang 1999 soll aber alles bestens optimiert sein. Wir sind jedenfalls schon mal gespannt und freuen uns auf das fertige Spiel, das durchaus den Eindruck macht, als könnte es mit anderen Genrevertretern konkurrieren.

in;former

Kreative Rennspielfans können sich freuen: Wenn alles klappt, werden die Jungs von Team FEB einen Streckeneditor in Yarg einbauen, mit dem eigene Kurse mit Kurven, Steigungen etc., eben allem, was das Herz begehrt, kreiert werden können. Allerdings ist diese Info noch nicht ganz spruchreif, da, wie gesagt, noch nicht ganz klar ist, ob der Editor wirklich seinen Weg ins fertige Spiel finden wird.

facts

Genre:	Rennspiel
Spieler:	1-2
Hersteller:	Noch unbekannt
Entwickler:	Team FEB
Testmuster:	VCC Games
Veröffentlichung:	1. Quartal '99

Vertrieb. Aber wir sind guter Dinge, wir haben unsere Notfallpläne. Das Spiel wird auf alle Fälle rauskommen, nur da noch kein Publisher da ist, gibt es auch noch kein Release-Date. Wir rechnen damit, daß wir dieses Jahr noch mit der Entwicklung fertig werden und dann wird es wohl früh nächstes Jahr draußen sein. Aber sobald wir einen Publisher haben, können wir konkretere Dinge dazu sagen. Wir sind laufend am Verhandeln, aber wie gesagt, wir haben unsere Notfallpläne.

FG: Kann man in Bezug auf die Verhandlungen vielleicht Namen nennen?

DO: Ich möchte da keine Namen sagen, aber wenn ich ein bißchen übertreibe, kann ich sagen, jeder der Großen in der Branche hat uns schon mal „ja" und schon mal „nein" gesagt. Es ist aber noch alles offen.

FG: Habt Ihr eigentlich Kontakt mit anderen deutschen Spieleprogrammierern?

DO: Es gibt nicht viele deutsche Programmierer. Wir haben aber sehr guten Kontakt zu Neon, weil etwa die Hälfte von uns mal dort gearbeitet hat. Peter und ich haben beispielsweise bei Tunnel B1 mitgemacht, überhaupt habe ich solange bei Neon mitgemacht, wie es überhaupt ging. Ich war schon dort, da gab's den Namen noch gar nicht. Aber eigentlich immer nur mit 'ner geringen Beteiligung an der ganzen Sache, weil ich im wesentlichen studiert habe. Daher kennen wir die sehr gut. Zwei unserer Grafiker, Andreas und Jens, haben bei Neon Grafiken gemacht, Andreas hauptsächlich für Tunnel B1, da war er, glaube ich, sogar Lead Artist, und Jens eher für Viper. Ich hab' Tunnel B1 für Saturn gemacht und Peter Tunnel B1 für PC. Dann gibt's da noch die Jungs von X-Ample, die alten Neons, aber die wollen wir gar nicht kennen.

FG: Gibt es schon Pläne, was Ihr nach Yarg machen wollt?

DO: Wir sind Dreamcast-Developer, haben das Kit aber noch nicht hier. Allerdings kommt Sega demnächst zu Besuch. Ich hab' gehört, daß sich mein Chef diesen Lizenz-Vertrag nochmal ganz genau durchlesen will, bevor er ihn unterschreibt. Da steht nämlich viel japanisches Kleingedrucktes drin. Aber das ist alles eine reine Formalität, das werden wir hier nicht mitkriegen. Wir hoffen eben auf eine vernünftige Zusammenarbeit. Entwickeln werden wir auf alle Fälle, so wie es aussieht. Ich möchte aber noch nicht allzu viel dazu sagen. Erstens ist der Vertrag noch nicht unterzeichnet und zweitens weiß ich nicht, welche Klausel wir noch unterschreiben in Sachen Geheimhaltung, deswegen sag' ich lieber einfach gar nichts.

FG: Wie wär's mit einer Umsetzung von Yarg für Dreamcast?

DO: Das wäre natürlich etwas, was sich anbieten würde, weil.......(Pause)........ wir das halt können. Das Dreamcast ist sicherlich 'ne gute Plattform für so ein Spiel. Das Joypad ist gut dafür und das Dreamcast ist eben einfach 'ne geile Plattform, weil es eine ganz andere Performance-Dimension hat, da ist einfach PlayStation und N64 alter Stoff. Es wird aber auf gar keinen Fall eine 1:1-Umsetzung geben; das würde Sega auch gar nicht zulassen. Es wird einen Titel geben, der exklusiv und eigenständig entwickelt ist für Dreamcast.

FG: Demzufolge gibt es also auch keine Pläne für das N64?

DO: Wir bemühen uns momentan nicht darum, zu dürfen. Ich weiß nicht, ob es sich inzwischen gebessert hat, aber früher war es so, daß man da ganz schön gearscht war. Entwicklungssysteme sind unendlich teuer, Lizenzen sind unendlich teuer und die Modul-ROM-Kosten sind unglaublich hoch. Was am Ende also übrig bleibt für den Developer ist sehr gering. Dann hat man auch das Gefühl, es gibt nur sehr wenige Spiele, die wirklich die Hardware des N64 ausreizen. Man muß also irgendwie noch sehr spezielle Kontakte und Möglichkeiten haben, bevor man wirklich an alle Dokumentation rankommt, die man braucht, um einen echten Top-Titel zu machen - einfach aus technischen Gründen. Ich kann nicht verstehen, warum es einerseits Spiele gibt, die so brillant sind, wie Banjo-Kazooie, aber das meiste technisch sehr, sehr rotzig und eigentlich eine Zumutung ist. Überhaupt ist auch die Programmierung nicht ganz einfach, weshalb wir uns derzeitig auf PlayStation und Dreamcast konzentrieren.

FG: Vielen Dank für das Gespräch, Jungs!

SILENT HILL™

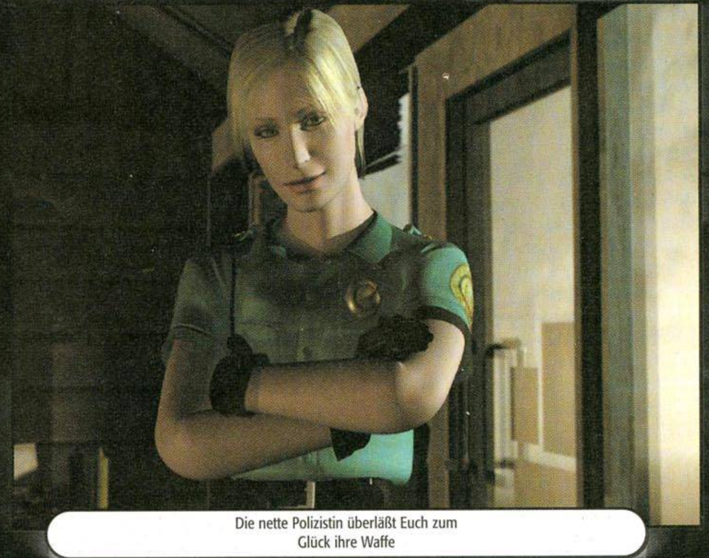
Nachts müßt Ihr besonders gut aufpassen, denn oftmals lauern die Monster wie in den meisten Angstvorstellungen unter dem Bett

Die Kamerafahrt durch diesen Gang wird zu einer rasanten Tour de Force des Grauens

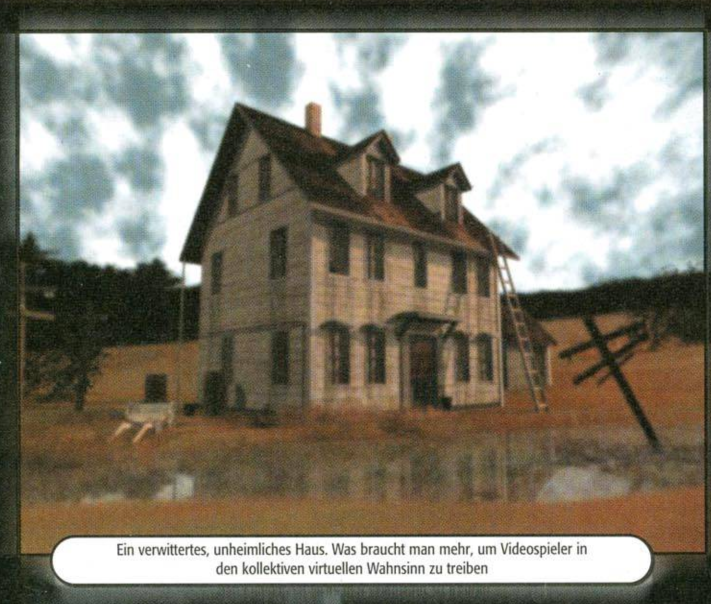
Mit der Taschenlampe wird die Szenerie in ein unheimliches Licht getaucht

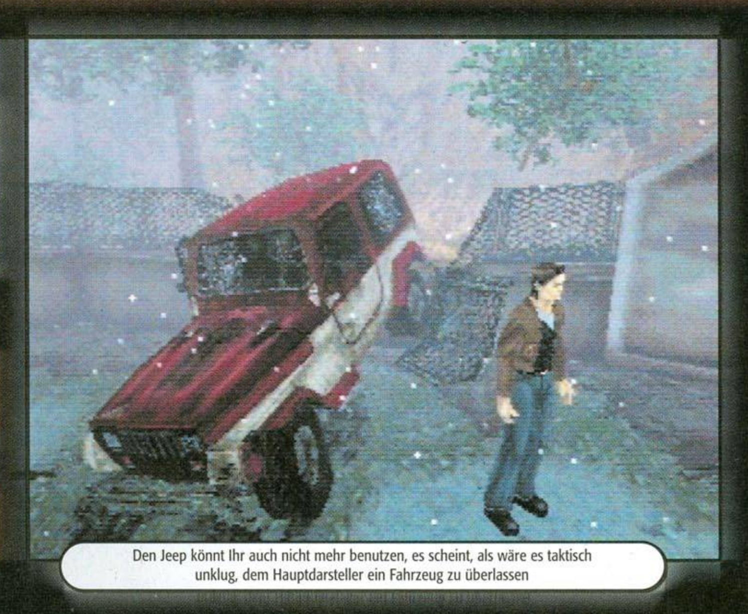
„Gehe nicht in das verlassene Herrenhaus", „Im Schloß gehen schlimme Dinge vor sich ...", „Der alte Friedhof ist kein Ort, an den man um Mitternacht gehen sollte, seltsame Geräusche dringen daraus hervor, und der kleine Jimmy Smith soll nach einem Besuch wahnsinnig geworden sein" und ähnliche Äußerungen von kauzigen Zeitgenossen, die ihr Dasein in gottverlassenen Nestern jenseits jeglicher geographischer Erfassung fristen, sollten im Regelfall dazu führen, daß man die Beine in die Hand nimmt und weit wegläuft.

Nicht so in den meisten Horrorspielen. Entweder man wird als Mitglied einer Spezialeinheit an den Ort des Geschehens geschickt, oder man hat einen unglücklichen Autounfall, der zu einem unplanmäßigen Stop führt. Silent Hill bedient sich letzter Variante, hier verschlägt es den sympathisch wirkenden Harry Mason und seine elfjährige Tochter Cheryl nach Silent Hill. Papa Mason fährt die Familienkutsche unsanft gegen einen Baum, denn in der Stadt ist es extrem neblig. Nachdem er aus einer kurzen Ohnmacht wieder zu sich kommt, bemerkt er, daß seine Tocher nicht mehr im Wagen sitzt. Da sie auch nicht an der Windschutzscheibe oder dem dahinterstehenden Baum klebt, macht sich Harry auf, den Nachwuchs zu finden. Schemenhaft sieht er sie durch den Nebel entschwinden, doch warum antwortet sie nicht auf sein Rufen oder bleibt wenigstens stehen? Schnurstracks rennt sie in einen verlassenen Hinterhof, der in ein Gewirr aus Gängen führt. Dort macht Harry eine grausige Entdeckung nach der anderen. Der Boden ist bedeckt mit Blut und undefinierbaren Teilen ehemals vitaler Lebewesen. Seltsame Geräusche beginnen pulsierend lauter zu werden, es ist, als liefe Harry auf eine Brutstätte des Bösen zu. Es wird immer dunkler und Regen setzt ein. In den schmalen Häuserschluchten vermischt sich Blut mit Wasser, Harry beginnt langsam, an seiner Wahrnehmung zu zweifeln. Das kleine Sturmfeuerzeug erhellt die Szenerie nur dürftig, doch was die Schwärze nicht gnädig umschließt, sieht aus wie der bis zur Unkenntlichkeit zerschundene Körper eines Menschen,



Die nette Polizistin überläßt Euch zum Glück ihre Waffe


Ein verwittertes, unheimliches Haus. Was braucht man mehr, um Videospieler in den kollektiven virtuellen Wahnsinn zu treiben


Den Jeep könnt Ihr auch nicht mehr benutzen, es scheint, als wäre es taktisch unklug, dem Hauptdarsteller ein Fahrzeug zu überlassen


Ein Laboratorium, in dem vor kurzem gotteslästerliche Experimente unternommen wurden darf ebenfalls nicht fehlen



Da die Stadt so derart neblig ist, empfiehlt es sich, diese Karte in der Cafeteria zu finden

Der verlassene Turm birgt ein sehr dunkles Geheimnis

der mit Stacheldraht aufgeflochten wurde. Gebannt vom Horror bemerkt Harry nicht die drei kindergroßen Wesen, die sich mit gezückten Dolchen angeschlichen haben und wie besessen auf Harry einstechen, bis er regungslos am Boden liegt.

Schreiend erwacht er in einer Cafeteria, außer ihm ist noch die gutaussehende Polizistin Cybil Bennett im Raum. Sie gibt Harry eine Pistole, für alle Fälle. In dem Bistro entdeckt er noch ein Messer, eine Karte von Silent Hill und eine Taschenlampe. Das alte Radio hat seinen Geist aufgegeben, und bevor Cybil wieder in den undurchsichtigen Nebel der Straßen verschwindet, erwähnt sie, daß auch alle Telefone tot sind. Gerade als Harry sich auf die Straße wagen will, tönt statisches Rauschen aus dem Radiogerät, die Scheiben zerspringen und ein Dämon fliegt ins Zimmer...

Die Residenz des Bösen

„Willkommen in Silent Hill,...", ein Ort, der dem legendären Raccoon City wohl in puncto 'Besucherfreundlichkeit' um nichts nachsteht, „...nur hier können Sie dem Wahnsinn tief ins trübe Auge blicken, kaum ein anderer Platz auf Erden, wo so wenig Hoffnung zu Hause ist, die man fahren lassen kann!". Harry bekommt dies schnell am eigenen Leib zu spüren, nämlich dann, wenn aus der Polizeistation des indizierten Resident Evil-Parts ein Schulgebäude wird, in dem die ehemaligen ABC-Schützen nun 1,2,3 mit scharfen Gegenständen tiefe Wunden reißen, in dem aus unerfindlichen Gründen mutierte Kakerlaken wüten, und in dessen Mauern natürlich auch kein einziger Lichtschalter funktioniert. Mit einer Brechstange erwehrt Harry sich seiner Haut, denn Munition ist knapp. Ähnlich wie bei Capcoms Horrorspiel hat man einen Status-Bildschirm, in dem man Gegenstände auswählen, den aktuellen Gesundheitszustand kontrollieren oder auf die Karte wechseln kann. Waren die Untoten in Resident Evil noch Ergebnis eines mißglückten Experiments, haben sich diesmal scheinbar wirklich dunkle Mächte zusammengeschart, deren Anliegen noch unklar ist. Die Kameraführung von Silent Hill erinnert ein wenig an das große Vorbild, allerdings hat man mehr Freiheiten, entlegene Winkel zu fixieren bzw. sich zu bewegen. Legt man allein die Darstellungsperspektive zugrunde, so werden Genrefans sich sofort heimisch fühlen. Ähnliches gilt für das Benutzen der Waffe, die erst in den Anschlag gebracht und schließlich eingesetzt werden kann. Unterwegs in den Gängen der Schule findet Harry Gegenstände wie die beliebten Chemikalien oder auch Munition. Über die Komplexität von Silent Hill kann nur spekuliert werden, der grandiose Renderfilm, der die Demoversion einleitete, deutet jedoch eine filmreife Story an. Eine dämonische aussehende alte Hexe, ein Religionsfanatikerin und ihr psychopathischer Mann, die coole Polizistin Cybil, sowie Verfolgungsjagden, ein tödlicher Autounfall, geisterhafte Erscheinungen und das mysteriöse Aussterben allen Lebens in Silent Hill werden hier kurz angerissen, wobei die Renderqualität wirklich außergewöhnlich ist, und sogar ein Tekken 3 oder Parasite Eve recht alt aussehen lassen.

„Die Hügel, sie haben ...Augen!"

Elegant aus dem Hut zaubert Konami Silent Hill, ein Spiel, daß die Gemüter mit Sicherheit in Wallung bringen wird. Man hat sich eine Menge abgeschaut, nicht nur bei Capcom, sondern auch bei Filmen wie Sieben oder Mächte des Wahnsinns. Das Spiel mit der Angst hat Konjunktur, und wer ein Metal Gear Solid produzieren kann, der wird sich auch auf diesem Feld nicht lumpen lassen. Der erste Eindruck von Silent Hill ist hervorragend, innovative Kameraführung, Schockelemente und Grafikberechnungen in Echtzeit machten Lust auf eine gehörige Portion mehr von diesem Spiel, von den perfekten FMVs mal ganz abgesehen.

in;former

Um sensible Gemüter nicht zu verstimmen, nahm Konami sich gegenüber der auf der ECTS gezeigten Version stark zurück. Madenhaft kriechende Mutantenembryos, die wimmernd in der Ecke lagen und mit einer Eisenstange zerschmettert werden konnten, wurden komplett aus dem Spiel genommen, was ehrlich gesagt kein Verlust ist. Konami setzt auf „Gothic Horror", also eine düstere Story, die mit Horrorelementen angereichert wird. Dies erhöht jedenfalls die Chance, daß wir in Deutschland etwas länger Freude an Silent Hill haben werden.

facts

Genre:	Horror Adventure
Spieler:	1
Hersteller:	Konami
Entwickler:	Konami
Testmuster:	Konami
Veröffentlichung:	1. Quartal '99

LEGACY of KAIN™

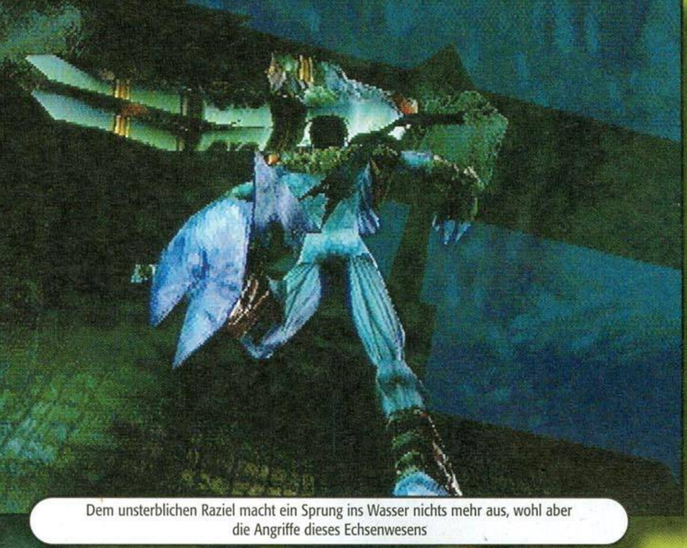
SOUL REAVER

Götz Schmiedehausen

Vor 1000 Jahren wurde ein Fluch auf das Land Nosgoth gelegt, der bis heute nur Verderben über die letzten bedauernswerten Geschöpfe gebracht hat, die dort in dieser Zeit ihr Dasein fristeten. Alles begann mit dem Edelmann Kain, der eines abends von Wegelagerern jäh erschlagen wurde.

Die gepeinigte Seele fuhr hinab in das Reich des Todes, doch der Durst nach Rache konnte nicht gelöscht werden. Der Nekromant Mortanious verspricht ewiges Leben, doch zu einem Preis, der höher kaum sein könnte. Kain ist verdammt, als Vampir im Schutze der Nacht zu leben, Unschuldigen das Blut zu stehlen, und ist sogar gezwungen, zuweilen in der Gestalt eines Wolfes, einer Fledermaus oder als flüchtiger Dunst zu reisen. Es scheint einen Ausweg zu geben, aber Kain bemerkt zu spät, daß seine Rettung den Untergang der Welt nach sich zieht. Am Ende von Legacy of Kain steht der Vampir vor der Wahl, zu sterben und sich zum Wohle des Landes Nosgoth zu opfern, oder aber zum Herrscher über ein grausames Schattenreich aufzusteigen, und damit Nosgoth in ewige Nacht und Verdammnis zu stürzen. Kain wählt, wie schon manch anderer sinistrer Zeitgenosse vor ihm, den Weg der dunklen Macht. Sechs dunkle Seelen rekrutiert er sich aus der Unterwelt, getreue Helfer und Befehlshaber über je eine riesige Vampirarmee. Kains Ziel war die Unterwerfung aller Königreiche der Menschheit, und dies sollte ihm auch gelingen. Innerhalb der nächsten hundert Jahre wurde die Menschheit komplett domestiziert. Um sich einen Rest an Unterhaltung zu sichern, erlaubte Kain einer Restschar an verzweifelten Rebellen, im Hinterland vor sich hin zu vegetieren und an einen heiligen Krieg gegen die Vampirplage zu glauben. Doch die Unterwerfung ist erst der Anfang. Raziel und seine Mannen verwandeln mit Hilfe der Sklaven Nosgoth in ein Königreich des Schreckens. Um das Tageslicht abzuhalten, werden riesige Schornsteine gebaut, die unablässig schwarzen Rauch ausstoßen und so den Himmel schwarz färben.

Das war eine herrliche Zeit für die Vampire, aber auch die größte Herrlichkeit wird irgendwann langweilig. Schließlich kamen die Herrscher auf die Idee, die niederen Vampirclans gegeneinander aufzuhetzen, um sich an ihren Streits und Scharmützeln zu ergötzen, doch auch dieses Schauspiel bot nicht lange Zerstreuung. Die Vampire um Kain begannen sich ebenso wie ihre Umgebung zu verändern. Ihre Macht wuchs, und gleiches tat auch ihr Körper. Kain war immer der erste, der einen neuen Schritt der „Vampirevolution" erfahren durfte. Bis Raziel eines Tages Flügel wuchsen. Dies machte Kain so zornig, daß er ihn in den bodenlosen Vortex stieß, einem Hort des Schmerzes für Vampire. Im Versinken sieht Raziel die amüsierten Gesichter seiner Kumpane. So viel Unterhaltung hat man schon lange nicht mehr geboten bekommen. Als nach einer unendlichen Zeit des Leids endlich der Boden erreicht ist, hört Raziel eine Stimme. Eine Stimme wie ein Ursprung, mit einem Klang, dem unglaubliche Wut innewohnt. Das

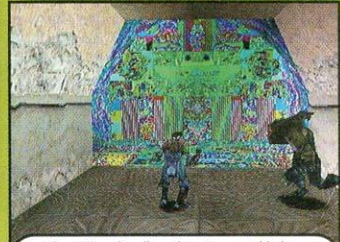

Dem unsterblichen Raziel macht ein Sprung ins Wasser nichts mehr aus, wohl aber die Angriffe dieses Echsenwesens


Kain in seiner ganzen Pracht. Der Seelenvampir steht vor einer Reise durch apokalyptische Landschaften direkt in Kains Herrschaftszentrum

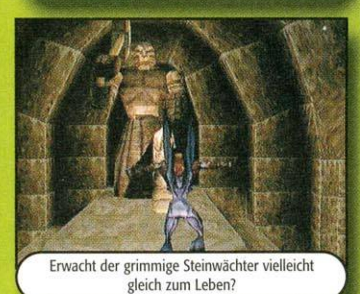

Diese Zombies sind kaum ein Gegner für den Unsterblichen

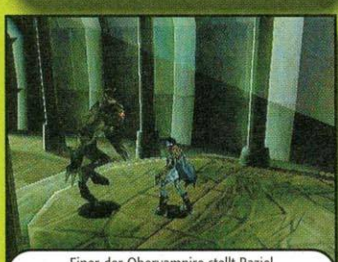

In der normalen Welt sieht die Umgebung nicht ganz so düster aus,...

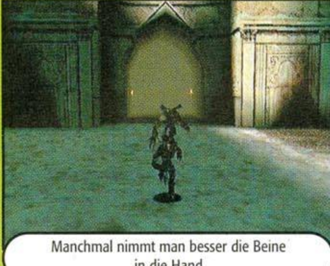

...wie in der Spektralwelt

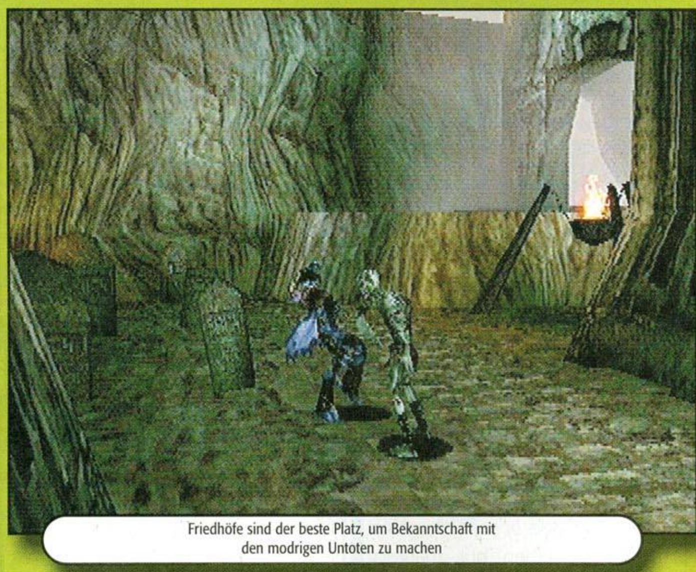

Dieser Vampir sollte seinen Innenarchitekten verklagen

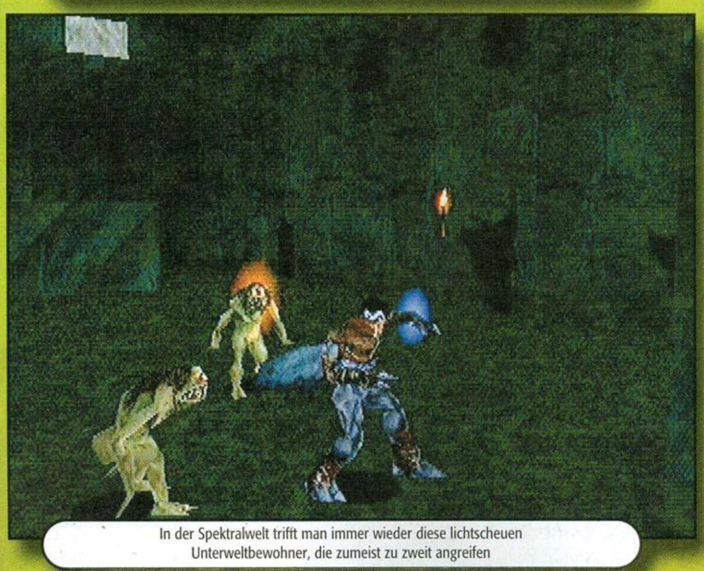

Mit besonders viel Energie kann Raziel diese Lichtschläge ausführen


Erwacht der grimmige Steinwächter vielleicht gleich zum Leben?


Einer der Obervampire stellt Raziel zu einem Duell


Manchmal nimmt man besser die Beine in die Hand


Friedhöfe sind der beste Platz, um Bekanntschaft mit den modrigen Untoten zu machen


In der Spektralwelt trifft man immer wieder diese lichtscheuen Unterweltbewohner, die zumeist zu zweit angreifen


Was Raziel nicht weiß: hinter ihm steht Kain und er ist mächtig sauer


Raziel erlernt mit der Zeit neue Fähigkeiten, bspw. an Wänden hochzuklettern

Wesen, dem die Stimme gehört, nennt sich Elder, und seine Nahrung sind die Seelen der Toten. Doch seit Kain und seine Untoten in Nosgoth das Heft in die Hand nahmen, gelangen keine Seelen mehr zu ihm. Sein Hunger wuchs mit den Jahren ins Unermeßliche. Raziel erkennt den Elder als seinen neuen Meister an, der ihn nach Nosgoth entläßt, um Seelen für ihn zu finden.

Im Stream der Zeit

Es ist schon beachtlich, was clevere Programmierer aus der PlayStation herauskitzeln können. Schon bei Gex 3D oder Pandemonium 2 staunte die Videospielwelt über die innovativen Grafikengines der Programmierer aus San Francisco. Soul Reaver führt Euch in unglaublich komplexe Level, die mit komplizierten, verwirrenden Architekturen, vielschichtigen Ebenen und ausgefallenen Lichteffekten nicht geizen. Um die riesigen Datenmengen in die PlayStation zu schaufeln und auf den Bildschirm zu entlassen, lädt das Programm während des Spiel unmerklich für den Benutzer nach und ersetzt bereits durchschrittene Abschnitte flugs mit den Parts, die aktuell zu sehen sind. Die aus bis zu sechshundert Polygonen zusammengesetzten Figuren bewegen sich atemberaubend realistisch, gleiches gilt für die grafische Darstellung von Wasser und anderen glänzenden Oberflächen. Die Auflösung beträgt durchweg 512x240 Pixel, bewegt sich also an der Obergrenze dessen, was die PlayStation zu leisten im Stande ist.

Das Spielprinzip von Soul Reaver ist stark actionlastig, man durchforstet riesige Abschnitte zu Fuß, schwimmend oder an der Wand kraxelnd (Raziels Stummelflügel taugen nicht zum fliegen, allenfalls schweben ist möglich), und dies eigentlich sogar zweimal. Denn Raziel kann zwischen der realen Welt und der Spektralebene hin und herspringen. Zwar ist Raziel unsterblich, geht ihm allerdings die „Seelenenergie" aus, muß er in der Spektralebene verweilen. Insgesamt trifft man in Gestalt des Seelensaugers auf zwanzig verschiedene Feindcharaktere, sowie zwölf Endgegner, darunter auch die fünf verbliebenen Befehlshaber der Vampirarmeen und Obermotz Kain himself. Unsere Version des Spiels wirkte noch sehr „roh", jedoch konnte man schon klar erkennen, wohin sich Soul Reaver entwickelt. Ähnlich wie bei Genreprodukten wie Tomb Raider gilt es, Geschicklichkeits, Rätsel- und Kampfpassagen durchzuspielen. Die Gegner schießen zuweilen aus dem Boden hervor, das Wechseln in eine andere Ebene jedoch sorgt neben einer Veränderung der Landschaft auch zu einem Verändern oder sogar Verschwinden der Angreifer. Wie schädlich oder nützlich diese plötzlichen Wechsel sind, und ob sie sich auf Raziels Seelenenergie auswirken, konnte man noch nicht feststellen. Crystal Dynamics jedenfalls verspricht nie gesehene künstliche Intelligenz, wobei man manche Vampire sogar als Helfer gewinnen kann. Die FMV-Sequenzen waren leider auch noch nicht integriert, weshalb uns der Handlungsfaden, der sich über das Spiel weiterspinnt, verborgen blieb. Unter dem Strich bleibt ein sehr düsteres Game mit einer grandiosen Grafik, das extrem flüssig animiert ist, scheinbar auch in puncto Komplexität für mehr als einen Abend Unterhaltung sorgen wird, sowie die vielleicht krudeste Horrorstory, die seit H.P. Lovecraft zu Papier gebracht wurde. Welcome to the dark side!

in;former

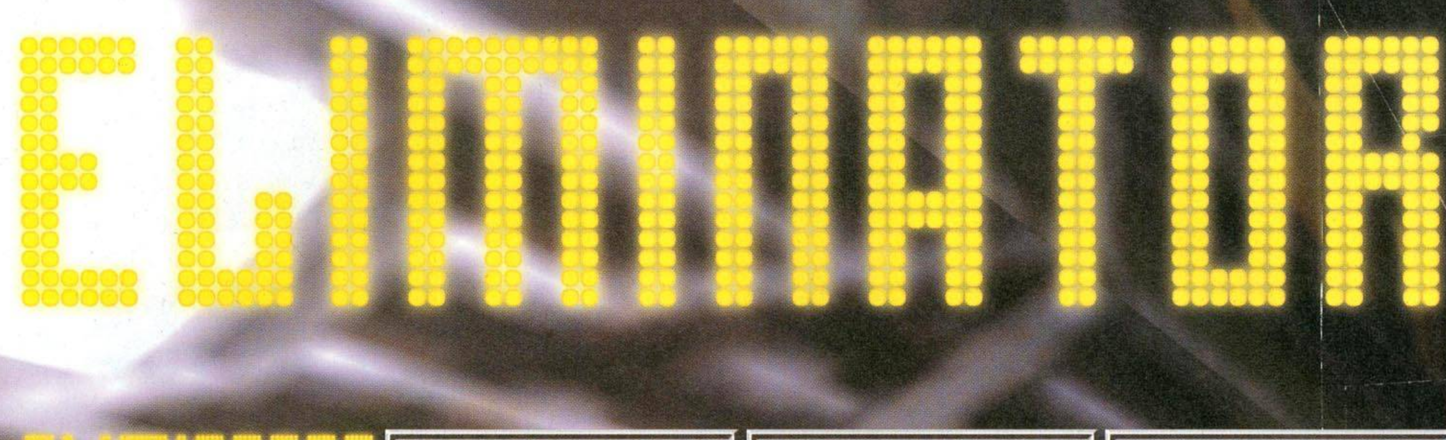
Ende 1996 stellte Crystal Dynamics die Vampirsimulation Legacy of Kain vor. Angesichts der Tragik des Helden Kain und des weiteren Storyverlaufs im zweiten Teil fühlt man sich als Fan dieses Spiels doch etwas ...mißbraucht!? Aus der isometrischen Draufsicht beobachtete man seinen Helden, der in einer grafisch doch recht nüchternen Landschaft herumgeisterte und ahnungslose Zeitgenossen aussaugte. Die Rätsel waren eigentlich weniger schwierig, als der Versuch, immer wieder den richtigen Weg durch das riesige Land Nosgoth zu finden. Selbst geübte Zocker brauchten ca. 50 Stunden, bis Kain am Scheidepunkt seiner Existenz angekommen war. Schon damals wurden in den über zwanzig Minuten Renderfilm Andeutungen zu einer möglichen Fortsetzung eingestreut. Im Gegensatz zum ersten Teil konnten wir jetzt schon einen klaren Vorteil ausmachen: die extrem langen Ladezeiten des Prequels entfallen bei Soul Reaver weitestgehend.



facts

Genre: ....Action-Adventure
Spieler: 1
Hersteller: ....Eidos
Entwickler: .....Crystal Dynamics
Testmuster: ....Eidos
Veröffentlichung: ....März '99





ELIMINATOR



Philipp Noack

„Allein gegen die Zeit und nur Dein Finger am Auslöser kann Dich retten. Dein Herz schlägt wild, pures Adrenalin durchströmt Deinen Körper und nur die totale Kontrolle von Eliminator, einer einzigartigen Kombination aus Rennspiel und Shoot 'em Up, kann eine erfolgreiche Flucht garantieren."

Der Pressetext von Psygnosis kennt, wie PR-Prosa im allgemeinen, natürlich keinerlei Bescheidenheit, warum auch? Wieviel Eliminator davon zu halten vermag, werdet Ihr endgültig zwar erst in einer der nächsten Ausgaben erfahren, wir haben uns dennoch schon einmal vorab ein Bild vom aktuellen Stand der Entwicklung gemacht. Die Motivation für den Future-Titel liest sich wie 1000 andere zuvor auch: Als Kriegsgefangener hat man innerhalb der feindlichen Gefängnismauern wenig zu lachen, besonders dann nicht, wenn man gerade für ein besonders menschenverachtendes Experiment ausgewählt wurde. Um den aktuellen Stand der Rüstungsindustrie zu bestimmen, wurde unser Protagonist kurzerhand in einen nur marginal ausgerüsteten Gleiter gesetzt, an dem man zusätzlich eine Zeitbombe angebracht hat, und in eine speziell präparierte Region befördert. Dort erwarten ihn bereits die ersten Kampfroboter, Dronen und andere kreative Erfindungen der Kriegsingenieure, und der Timer der Bombe beginnt zu ticken...

Minimalismus

Um zu überleben, muß man Zeitboni aufsammeln und sich natürlich die mörderischen Maschinen vom Leib halten. Anfangs stehen vier verschiedene Schiffe zur Verfügung, die sich in drei wesentlichen Merkmalen unterscheiden: Über die Höchstgeschwindigkeit entscheidet das Attribut „Speed", wieviel Treffer das Schutzschild verträgt, kodiert „Schaden" und eine Aussage über die Manövrierfähigkeit macht „Beweglichkeit". Jeder Level ist in kleinere Arenen unterteilt, die jeweils erst verlassen werden können, wenn der letzte Roboter eliminiert wurde (daher auch der Titel!). Die Schauplätze sind durch Tunnels verbunden, in denen man meistens auch Gegner antrifft, es gibt also keine Verschnaufpausen! Dabei bringt das Vernichten der feindlichen Schiffe einen kleinen Aufschub, schließlich verliert man ja auch etwas Zeit mit den hartnäckigen Biestern. Unterwegs findet man eine Menge Power Ups, die hauptsächlich das Waffenarsenal und die Eigenschaften des Gleiters verbessern. Es wird sogar möglich sein, genügend Credits zu sammeln, um sich ein neues Vehikel kaufen zu können. Jede der insgesamt acht Runden findet auf einem anderen Planeten statt, was sich unmittelbar auf die Optik bzw. auf den Aufbau der Levels auswirkt. Magenta Software implementierte von glühenden Lava-Welten bis zu „friedlichen" Unterwasserszenarios eine abwechslungsreiche Welt. Zwischendurch warten Bonusstages, die im Stile von wipEout programmiert wurden, jedoch muß man alle paar Meter zeitverlängernde Extras aufsammeln. Die fixe 3D-Engine weiß bereits auf den ersten Blick zu überzeugen. Vielfältige Texturen und Lichteffekte erfreuen das Auge des Betrachters, und die unterschiedlichen Waffensysteme hat man mit viel Liebe zum Detail umgesetzt. Wahlweise läßt sich Eliminator auch mit einem Analog-Pad spielen, sogar an Dual Shock-Unterstützung hat man bei Magenta Software gedacht.



Ab und zu trifft man auf hartnäckige Endgegner


Mit den L- und R-Tasten kann man „strafen"


Diese Extras strecken die Überlebenszeit

Im Zwei-Spieler-Modus wird der Kontrahent mittels dieser Zielvierecke identifiziert

facts

Genre:	Space Shooter
Spieler:	1-2
Hersteller:	Psygnosis
Entwickler:	Magenta Software
Testmuster:	Psygnosis
Veröffentlichung:	Februar 1999



Deutschlands traditionsreichstes Magazin für PC-Spieler

Jetzt zum Kennenlernen!

Die nächsten 3 Ausgaben für nur 12,– DM im Mini-Abo



- **6 CD-ROMs** mit starken Vollspielen und brandaktuellen Demos!
- **Mehr** als **400** Seiten voller Tests, Previews, Specials und Lösungshilfen!
- **Portofreie** Lieferung in umweltschonender Klarsichthülle!
- Für nur 12,– DM statt der regulären 26,70 DM!

- **Coupon ausfüllen und einsenden an:**
  Joker Verlag • Aboverwaltung
  Max-Loidl-Weg 4 • 85598 Baldham

PC Joker Heft & Spiel SCHNUPPERCOUPON

! Ja, ich bestelle die nächsten 3 Ausgaben PC Joker Heft & Spiel für DM 12,– statt DM 26,70 bei Einzelheftkauf. Ich spare damit DM 14,70. Ich zahle per **Vorauskasse** (Scheck oder Bargeld liegt bei).

Name/Vorname ______________________

Straße/Hausnummer ______________________

PLZ/Wohnort ______________________

Datum/1. Unterschrift ______________________

(bei Minderjährigen bitte Unterschrift des Erziehungsberechtigten)

Wenn mit Erhalt der 3. Ausgabe nicht gekündigt wird, verlängert sich das Abo automatisch um 12 Ausgaben für 91,– DM (Ausland 100,– DM). Davon habe ich Kenntnis genommen und bestätige dies durch meine 2. Unterschrift:

Datum/2. Unterschrift ______________________

(bei Minderjährigen bitte Unterschrift des Erziehungsberechtigten)

Cypress

ROLLCAGE





Die blauen Pfeile dienen als Beschleuniger

Der Zwei-Spieler-Modus wird in verschiedenen Varianten ausgetragen

Andreas Binzenhöfer

Schnell und unzerstörbar, gepanzert und gefährlich. Die Fahrzeuge in Rollcage unterscheiden sich um Welten von herkömmlichen Rennwagen. Mit ihren überdimensionalen Reifen ist es ihnen nicht nur möglich, auf dem Kopf zu fahren, sondern mit der entsprechenden Geschwindigkeit selbst der Schwerkraft zu trotzen.

Ohne weiteres fahren sie an Tunneldecken entlang, überholen seitlich an einer Wand oder erklimmen einfach ein Gebäude, um so mit einem riesigen Sprung abzukürzen. Dem Spieler stehen also sämtliche Türen zu ungeahnten Stunts offen. Mit Anlauf eine Spirale im Tunnel drehen, nach mehreren Schrauben wieder sanft auf dem Boden landen und dabei noch drei Gegner stehen lassen, kein Problem. Um noch mehr Spielspaß einzubringen, wurden die Boliden unverwundbar gestaltet. Man kann also nach Herzenslaune kleinere Gebäude umfahren und beinahe alles, was sich am Straßenrand befindet, mit einem gezielten Schuß dem Erdboden gleichmachen. Dieser Effekt dient nicht etwa nur der reinen Zerstörungswut, sondern hat zusätzlich den Vorteil, daß man seinen Mitstreitern auf diese Art und Weise die Ideallinie verbauen oder sie mit etwas Glück sogar unter einer ordentlichen Menge Bauschutt begraben kann. Die künstlich intelligenten Widersacher müssen dabei allerdings nicht hilflos zuschauen, sondern können sich mit einer der zahlreichen Extrawaffen zur Wehr setzen. Neben eher konventionellen Geschossen wie einer Lenkrakete, die z.B. immer den jeweils Führenden trifft, gibt es noch jede Menge innovativer Spielereien, wie einige Gimmicks, die für die anderen eine Weile lang die Zeit anhalten oder einen der Vordermänner ans Ende des Feldes beamen. Beinahe sämtliche Details am Streckenrand, wie etwa Anzeigetafeln oder Funktürme, lassen sich zusätzlich mit eingesammelten Extras abschießen und erschweren dann ebenfalls den Mitstreitern die Aufholjagd. Ab und an kann es auch schon einmal vorkommen, daß einfach aus heiterem Himmel ein Komet auf die Erde fällt und den Bildschirm derartig erhellt, daß man nur noch erahnen kann, wohin die nächste Kurve führt. Insgesamt stehen anfangs zehn Strecken aufgeteilt in drei Klassen zur Verfügung. Nach und nach werden sich aber einige Bonus-Strecken und vor allem auch neue Modi, wie etwa ein Death-Match-Modus erspielen lassen. Zu zweit kann man per horizontalem oder vertikalem Splitscreen antreten. Entweder bestreitet man ein gewöhnliches Rennen oder versucht, sich gegenseitig in einer Art Arena ins ewige Pixel-Nirvana zu befördern. Mit der schnellen Grafik, dem genialen Technosound und vor allem der recht simplen Steuerung versucht Psygnosis dabei in erster Linie, die WipeOut-Generation anzusprechen. Mit der entsprechenden Werbestrategie und einigen kleinen Verbesserungen könnte das angestrebte Ziel sogar erreicht werden.

Das neue Spiel der Techno-Generation

Schnell. Bunt. Schrill. Laut. Hektisch. Trendy. Abgefahren. So in etwa läßt sich Rollcage am treffendsten beschreiben. In bunter, mit unzähligen Lichteffekten gespickter Grafik brettern futuristische Racer mit atemberaubender Geschwindigkeit über farbenfrohe Bondentexturen. Eine männliche Stimme begleitet die rasante Technomusik und die wie wild hüpfenden und springenden Wagen mit hektisch gesprochenen, kurzen Sätzen. Das Adrenalin steigt, Handschweiß macht sich auf dem Joypad breit und der sich im Rhythmus bewegende Körper des Spielers nimmt die Kurven und Explosionen konzentriert zur Kenntnis. Rollcage ist anders, man möchte beinahe schreiben.... einzigartig. Technisch brillant, bietet es vor allem in Sachen Gameplay jetzt schon jede Menge Innovatives. Dank der Idee, Wände als Fahrbahn zu mißbrauchen, eröffnen sich neue Überhol- und Abkürzungs-Möglichkeiten. Da man außerdem ohne weiteres auch auf den Kopf stehend weiter fahren kann, braucht man sich nicht allzu viele Sorgen zu machen, wo man wie landet. Mit etwas Übung lassen sich relativ einfach unglaublich spektakuläre Aktionen vollziehen, die nicht nur einen netten optischen Unterhaltungswert besitzen, sondern durchaus sinnvoll eingesetzt werden können. Teilweise befinden sich z.B. Beschleuniger an Tunneldecken, die man nur mit ordentlich Anlauf erreichen kann. Die leicht hektische Spielmechanik führte in unserer Preview-Version allerdings noch teilweise dazu, daß man relativ häufig in entgegengesetzter Fahrtrichtung aufkommt oder mit dem Kopf zur Wand steht. Wenn dieses Manko jedoch bis zur finalen Version beseitigt ist, kann sich die Konkurrenz schon mal warm anziehen.

Selbst diesen Mega-Salto kann man mit etwas Übung noch abfangen



Geschwindigkeiten über 300 km/h sind keine Seltenheit

in;former

Die Firma DICKIE SPIELZEUG, eine Tochter von SimbaToys mit Stammsitz in Fürth/Bayern, stellt neben 2000 anderen Produkten schon seit einigen Jahren einen ferngesteuerten Off-Road-Buggy her, der beinahe so spektakuläre Sprünge und Saltos wie die Flitzer von Rollcage auf den Asphalt zaubert, und vor allem ebenfalls auf dem Kopf weiterfahren kann. Leider ist das Gefährt derzeit nur noch schwer zu besorgen. Die Bestellnummer für das Ladegerät, sechs NC-Akkus, ein neun Volt Block und die zugehörige Ladeschale lassen sich aber noch bequem über http://www.dickietoys.com herausfinden.

facts

Genre:	Rennspiel
Spieler:	1-2
Hersteller:	Psygnosis
Entwickler:	ATD
Testmuster:	Psygnosis
Veröffentlichung:	März '99

FREAK'S SHOP

Tel.: 02504 - 9330 - 33
Persönliche Bestellannahme
Mo.-Fr.: 8.30-20.00 Uhr
Sa.: 10.00-16.00 Uhr

Fax: 02504 - 9330 - 99
Alfred-Krupp-Str. 24
48291 Telgte

Nur solange Vorrat reicht!!!

PSX - GAMES:

Titel	Preis
5th Element	84,95
Abe's Exodus - Oddworld 2	84,95
ACM 1918 (11)	79,95
Actua Golf 3	79,95
Actua Ice Hockey 99*	79,95
Actua Pool (11)	79,95
Actua Soccer 3 (11)	79,95
Actua Tennis	79,95
Aironauts (11)	89,95
All Star Tennis	84,95


Apocalypse 89,95

Titel	Preis
Armore Core	59,95
Asteroids 3D (12)	79,95
Atlantis (12)	84,95
B-Movie (11)	84,95
Batman & Robin	79,95
Bio Freaks	79,95
Blasto	74,95
Blaze'n Blade	84,95
Box Champions (12)	84,95
Breath of Fire 3 (11)	84,95
Breath of Fire 3 & T-Shirt,Pin & Drachenfigur(11)	109,95
Buggy	79,95
Bust-A-Move 3	59,95
Bust A Groove	89,95
Bust A Move 4 (11)	79,95
Caesars Palace 2	79,95
Cardinal Syn	69,95
Centipede (12)	89,95
Chill	59,95
Colin McRae Rally	84,95
Colony Wars 2	84,95
C & C 2 Alarmstufe Rot	89,95
C & C Gegenschlag	79,95
Constructor & Memory Card	89,95
Cool Boarders 3 (11)	79,95
Cool Boarders 3* & CD Case	89,95
Crash Bandicoot 3 (11)	79,95
Crash Band. 3 & CD Tray*	89,95
Dark Omen - Warhammer 2	79,95
Deathtrap Dungeon	59,95
Deer Stalker (12)	79,95
Diablo	79,95
Dodg'em Arena (11)	79,95
Dreams (12)	84,95
Earthworm Jim 3D (11)	79,95
Final Fantasy 7 & dt. 4c Spieleberater <1000 Bilder>	104,95
Fluid (Depth; Pulse)	74,95
FIFA '99	84,95
Formel 1 '98 & Demo	89,95
Full Metal Pidgeon (11)	89,95
Future Cop - LAPD 2100	84,95
G-Darius	84,95
Galaxian 3	59,95
Gran Turismo	79,95
Hard Edge (11)	89,95
Heart of Darkness	89,95
Highway Havoc (11)	89,95

Hugo 84,95

Titel	Preis
Int. Superstar Soccer 98	89,95
Invasion (11)	89,95
J.McGrath Supercross	79,95
J. Johnson US Football*	89,95
Joe Blow (11)	89,95
John Madden '99	84,95
Jurassic Park 2	69,95
Legend	84,95
Libero Grande (12)	89,95
Lifeforce Tenka <a> <englisch & ungeschnitten>	59,95
Lone Soldier "a/uncut"	59,95
Medievil	79,95
Mega Man 8	79,95
Mega Man Battle & Chase	79,95

Mega Man Legends (11) 79,95

Titel	Preis
Mega Man X4 (11)	89,95
Moto Racer 2	84,95
Music	84,95
N2O	79,95
Nascar Racing '99	84,95
NBA Live '99 (12)	84,95
Need for Speed 3	84,95
NHL Hockey '99	84,95
Nightmare Creatures <dt. & ungeschnitten - rotes Blut>	89,95
Ninja	89,95
O.D.T.	84,95
Oddworld 2 - Abe's Exodus	84,95
Pet in TV	84,95
Plane Crazy (12)	84,95
Pocket Fighter (11)	79,95
Point Blank	74,95
Pool Shark (12)	84,95
Pro Pinball - Big Race..*	84,95
Psybadek	84,95
Puma Street Soccer (11)	84,95
R-Type Collection	79,95
RC Stunt Copter (11)	84,95


Rivals School (11) 89,95

Titel	Preis
Riven - Myst 2	89,95
Road Rash 3D	79,95
Rushdown	84,95
S.C.A.R.S.	84,95
San Francisco Rush	74,95
Shadow Gunner	79,95
Shadowmaster	59,95
Small Soldier	84,95
Soccer Pro Manager (11)	89,95
Spyro the Dragon	79,95
Streak (11)	84,95
Streetfighter Collection	79,95
Syndicate Wars	69,95
Tekken 3	89,95
Tenchu	89,95
Test Drive 5	84,95
Test Drive Off Road 2*	84,95
Theme Hospital	84,95
Tiger Woods 99 (11)	84,95
Toca Touring Car 2 (11)	89,95
Tomb Raider 2	79,95
Tomb Raider 2 & Spieleberater & Memory Card	

Tombraider 3 89,95
Top Titel!
Tomb Raider 3 & fabiges Joypad 99,95

Titel	Preis
Ubik (11)	89,95
UEFA Soccer (11)	89,95
Unholy War, The & Demo Blood Omen 2	79,95
Virtual Baseball 97	59,95
Viva Fußball (11)	84,95
VMX Racing	69,95
War Games	84,95
Wild 9 & Sony T-Shirt	89,95
Wild Arms (11)	79,95
WWF Warzone	79,95
X-Files - The Game (12)	89,95
X-Men Vs Streetfighter*	89,95
Xevious 3D/G+	59,95
Zero Divide 2	79,95

...................und viele andere !!!

Zubehör:

Artikel	Preis
Analog Pad (inkl. Dauerfeuer, Zeitlupe & Programmierung)	49,95
Antennenkabel	29,95
CD Leerhüllen 10er Pack	4,95
Doppel-Leerhüllen 10er Pack	8,95
CD-Case	14,95
Dual Force Feedback grau, rot, schwarz oder weiß	je 44,95
Dual Shock Controller	49,95

E3 '98 Messe-Video
3 Std. = 29,95
über 4 Std = 39,95

Artikel	Preis
Gun "Dual"	29,95
Gun "Lunar"	39,95
Gun "Scorpion"	69,95
Gun & Laseraufsatz	59,95
Joypad versch.Farben	je 14,95
Joypad mit Turbo & Slow Motion Features	19,95
Joypadverlängerung	14,95
Joystick 'Ascii'	89,95
Lenkrad mit Pedale	119,95
Link Kabel	14,95
Memory Card 1MB <verschiedene Farben>	je 19,95
Memory Card 2 MB "Blaze" unkomprimiert	39,95
Memory Card 8 MB	39,95
Memory Card 32 MB	79,95
Mouse	39,95
Play Station	239,95

Top Einsteigerangebot!
PlayStation mit Dual Shock & farbiges Joypad & Memory Card & Nanotek Warrior
289,-

Artikel	Preis
PSX Tasche & Joypad & Memory Card	49,95
RGB Kabel	14,95
RGB Kabel Special <PSX kompatibel / 2m lang / Cinch-Ausgänge für die Stereo-Anlage / Real Arcade Gun, G-Con Unterstützung>	19,95
Xploder Schummeladapter	89,95
Spieleberater Final Fantasy 7 <über 1000 Bilder>	19,80
Spieleberater Resident Evil & Resident Evil D.C.	19,80

Sonderangebote:

Titel	Preis
4-4-2 Soccer	29,95
Actua Golf 1 & 2	je 44,95
Actua Ice Hockey	39,95
Actua Soccer 2	39,95
Adidas Power Soccer Int.	49,95
Agent Armstrong	39,95
Alien Trilogy	39,95
Alien Trilogy "a/uncut"	44,95
Assault Rigs <Link>	39,95
Ayrton Senna Kart Duel 2	49,95
Battle Sport	39,95
Battle Stations <a>	49,95
Bedlam	39,95
Black Dawn	39,95
Blood Omen	49,95
Blam! Machinehead	39,95
Burning Road <Link>	39,95
Bust-A-Move 2	39,95



Caesars Palace 44,95

Titel	Preis
Casper	39,95
Circuit Breakers	49,95
Command & Conquer	39,95
Contra	39,95
Crime Killer	39,95
Critical Depth	49,95
Criticom	29,95
Croc	39,95
Crow, The	44,95
Cyberspeed	29,95
Darklight Conflict	39,95
Darklight Conflict <a>	29,95
Darkstalkers	39,95
Dragonheart	39,95
Dynasty Warriors	29,95
FIFA Soccer '97	39,95
Formel 1	39,95
Formula Karts	39,95
Forsaken	39,95
Frankreich '98	44,95
Gex 3D	49,95
Goal Storm	39,95
Golden Goal 98	39,95
Grand Theft Auto	44,95
Grid Run	29,95
Herc's Adventure <a>	39,95
Hercules	44,95
Hercules & CD-Case	49,95
Hexen	49,95
Indepence Day	39,95
Int. Superstar Soccer Pro	39,95
Johnny Bazookatone	39,95
Konami Open Golf	29,95
Lost Vikings 2	44,95
MDK & Soundtrack	49,95
Mechwarrior	44,95
Megaman X3	49,95
Mickey's Wild Adventure	39,95
Mickey's... & CD-Case	49,95
Micro Machines V3	39,95
Motor Mash	49,95
Nanotek Warrior	29,95
NHL Hockey '97	49,95
NHL Powerplay Hockey 98	39,95
Novastorm	39,95
Olympic Games	49,95
Overboard	39,95
Pandemonium	39,95
Panzer General 2	39,95
Parodius Deluxe	39,95
Perfect Weapon	29,95
Pitball	39,95
Powerboat Racing	39,95
Primal Rage	39,95
Pro Pinball - Timeshock	49,95
Rapid Racer	49,95
Raven Project	39,95
Rayman	39,95
Resident Evil	39,95
Resident Evil & Spieleberater	44,95
Road Rage	39,95
Road Rash	44,95
Robopit	29,95
Rock'n Roll Racing 2	39,95
Skeleton Warriors	39,95
Skull Monkeys	49,95
Slam'n Jam	29,95
Soul Blade (11)	39,95
Soviet Strike	39,95
Spot goes to Hollywood	39,95
Star Gladiator	39,95
Star Wars Masters of T.Käsi	49,95
Strike Point	39,95
Striker	39,95
Super Football Champ	49,95
Super Match Soccer	39,95
Supersonic Racers <a>	29,95
Swagman	49,95
Test Drive 4	44,95
Thunderhawk 2	29,95
Thunderhawk 2 <a> <ungeschnittene PAL-Version>	49,95
Toca Touring Car	44,95
Tombraider	44,95
Total Drivin	39,95
Total Eclipse Turbo	39,95
True Pinball	39,95
Tunnel B1	39,95
V-Rally	44,95
Vandal Hearts	49,95
View Point	39,95
Virtual Pool	49,95
Warhammer	39,95
W. Gretzky Hockey 98	44,95

Wing Commander 4 49,95

Titel	Preis
World Cup Golf	39,95
World League Basketball	49,95
Worms	39,95
Wreckin' Crew	49,95
Zero Divide	49,95

.................und viele andere!!!

a = Ausländische Anleitung

* geplante Neuheit / Preissenkung

N64:

Titel	Preis
Joypad "farbig"	je 39,95
Joypadverlängerung	14,95
Memory Card	19,95
Nintendo 64 & Mario64	239,95
Rumble Pak	19,95
R. P. & Memory Card	29,95
1080° Snowboarding	84,95
4MB Ram Erweiterung*	79,95
Air Boarder 64	119,95
All Star Baseball 99	99,95
All Star Tennis '99 (11)	129,95
Aero Gauge	99,95
Banjo & Kazooie	79,95
Bio Freaks	119,95
Blastcorps	79,95
Body Harvest	99,95
Bomberman 64	79,95
Bomberman Hero	84,95
Buck Bumble (11)	124,95
Bust-A-Move 2	69,95
Bust-A-Move 3 (11)	99,95
Center Court Tennis	109,95
Chamaleon Twist	49,95
Charlys Blast Chlg. (11)	109,95
Chopper Attack	119,95
Clayfighter 63 1/3 <a>	49,95
Clayfighter 63 1/3	69,95
Cruis'n USA	79,95
Dark Rift	69,95
Diddy Kong Racing	79,95
Dual Heroes	89,95
Extreme G	69,95
Extreme G 2 (11)	99,95
F1 Pole Position	69,95
F1 World Grand Prix	79,95
F-Zero	89,95
FIFA 64	49,95
FIFA '98	119,95
FIFA '99 (11)	129,95
Fighter's Destiny	89,95
Frankreich '98	89,95
G.A.S.P.	129,95
GT 64	89,95
Glover	89,95
Hexen	69,95
Holy Magic Century	139,95
Iggy's Reckin Balls	89,95
Int. Superstar Soccer 64	84,95
Int. Superstar Soccer '98	89,95
John Madden 64	69,95
John Madden '99	109,95
Knife Edge	89,95
Lamborghini 64	89,95
Lylat Wars & Rumble Pak	109,95
Mace - Dark Eye	69,95
Mischief Makers	49,95
Mission Impossible	109,95
Multi Racing Champion.	69,95
Mystical Ninja	119,95
Nagano Winter Olympics	119,95
Nascar '99 (11)	109,95
NBA Hangtime	69,95
NBA Jam '99 (11)	94,95
NBA Live '99 (11)	109,95
NBA Pro '98	99,95
NFL Quaterback '98	69,95
NFL Quaterback '99 (11)	94,95
NHL '99	109,95
NHL Breakaway	69,95
NHL Breakaway '99 (11)	94,95
Off Road Challenge	119,95
Penny Racers (12)	119,95
Pilotwings	99,95
Rampage World Tour	89,95
Racing Simulation 2 (11)	124,95
Robotron 64	119,95
S.C.A.R.S. (11)	124,95
San Francisco Rush	69,95
Silicon Valley	99,95
Starshot (11)	109,95
Star Wars Rogue Sqd.*	109,95
Tetrisphere	79,95
Tonic Trouble (11)	109,95
Top Gear Overdrive (11)	119,95
Top Gear Rally	89,95
Turok dt. / a-"uncut"	je 69,95
Turok 2 (12)	89,95
Twisted Edge Snowb. (11)	109,95
V-Rally (11)	99,95
Virtual Chess	119,95
Virtual Pool (12)	109,95
Waialae Country Golf Club	109,95
W. Gretzky Hockey '98	89,95
WCW vs NWO Revenge*	139,95
Wipeout 64	a.A.
WWF Warzone	99,95
Zelda 64 (12)	109,95

Saturn:

Titel	Preis
Action Replay	59,95
Antennenkabel	19,95
Joyboard "Interact"	39,95
Joypad Innovation	19,95
Joypad-Verlängerung	14,95
Photo CD	19,95
Alien Trilogy	29,95
Andretti Racing	49,95
Battle Arena Toshinden	29,95
Black Dawn	29,95
Blam Machinehead	19,95
Bubble Bobble	39,95
Bug Too 2	49,95
Clockwork Night 2	29,95
Command & Conquer	39,95
Darius 2	19,95
Daytona USA	29,95
Defcon 5	19,95
Earthworm Jim 2	29,95
FIFA Soccer '97	9,95
Fighting Vipers	29,95
Formula Karts	34,95
Gex	39,95
Ghen War	29,95
Grid Run	19,95
Gun Griffon	29,95
Hi Octane	19,95
John Madden '97	14,95
Jurassic Park 2	39,95
Krazy Ivan	19,95
Lemmings 3D	29,95
Magic Carpet	29,95
Marvel Super Heroes	29,95
Mass Destruction	29,95
NBA Action Basketball	29,95
NBA Live '97	9,95
NHL Hockey '97	9,95
Pandemonium	49,95
Pebble Beach Golf	29,95
PGA Tour Golf '97	39,95
Road Rash	29,95
Sea Bass Fishing	49,95
Shining Force 3	84,95
Shining Wisdom	49,95
Skeleton Warriors	9,95
Soviet Strike	19,95
Space Hulk	29,95
Spot goes to Hollywood	29,95
Street Racer	29,95
Streetfighter Alpha	29,95
Streetfighter Alpha 2	39,95
Streetfighter The Movie	29,95
Tempest 2000	29,95
Theme Park	19,95
Thunderforce 5 <jap.>	119,95
Tilt	39,95
Valora Valley Golf	29,95
Victory Goal	29,95
Virtua Fighter Kids	29,95
Virtua Racing	29,95
Virtual On	29,95
Wing Arms	49,95
World League Soccer	39,95
World Series Baseball	39,95
Worldwide Soccer '97	39,95
WWF In your House	39,95

Super Nintendo:

Titel	Preis
Asterix & Obelix	49,95
Donald in Maui Mallard	49,95
Donkey Kong Country 2 <mit deutscher Anleitung>	39,95
Donkey Kong Country 3	49,95
FIFA Soccer '96	29,95
Incred. Crash Dummies	19,95
Lufia & Spieleberater	49,95
Pinocchio	49,95
Primal Rage	29,95
Puzzle Bobble	49,95
Schlümpfe, Die 2	49,95
Star Trek Deep Space	29,95
Streetfighter Alpha 2	49,95
S. Mario All Star <a>	39,95
Terranigma	49,95
Tetris 2	49,95
Tetris Attack	39,95
Tim in Tibet <a>	39,95
Timecop	19,95
Toy Story	49,95
Weapon Lord	39,95
Toy Story	49,95
Weapon Lord	39,95
Worldmaster Golf	19,95

Wir führen auch:
Game Boy, Mega Drive- und CD, CD Rom, & Manga-Videos

An- und Verkauf / Verleih von PSX-Spiele:

Franchise-Partner: Game Paradise, Windthorststr. 13, 48143 Münster, Tel.: 0251 - 5105789

city passage

Game Paradise, City-Passage, Zimmerstr. 15, 33602 Bielefeld, Tel.: 0521 - 5215206

Druckfehler, Preisänderungen & Irrtümer vorbehalten * Nicht defekte Artikel sind vom Umtausch ausgeschlossen *
Versandpreise DM 9,90 zzgl. NN * Vorkasse DM 6,90 * Auslandlieferung nur gegen Vorkasse - DM 16,- Porto

Der ganz normale Wahnsinn! Folge 1

Noch günstiger ist verschenkt. Erstmals gibt's die **FUN GENERATION** im **Super-Schnupper-Test** zum Sonderpreis. Einfach den Coupon ausfüllen, ausschneiden und einschicken. Schon erhaltet Ihr die nächsten 3 brandaktuellen Ausgaben im Mini-Abo druckfrisch. Wo sonst gibt's mehr Konsolenspaß und Infos für so wenig Geld?

3 Ausgaben für 9,- DM
- statt 17,40 DM -

FUN GENERATION – DAS VIDEOSPIELE-MAGAZIN – NINTENDO 64 • DREAMCAST • PLAYSTATION – 12/98
TOCA 2 VS. FORMEL 1 98 – GIBT ES EINEN NEUEN RENNSPIELKÖNIG FÜR DIE PLAYSTATION?
THE LEGEND OF ZELDA – WIE GENIAL IST DAS NINTENDO-MEISTERWERK WIRKLICH?
CRASH BANDICOOT 3 – ALLE GUTEN DINGE SIND DREI?
WIR WAREN LIVE VOR ORT – TOKYO GAME SHOW – DREAMCAST-PRÄSENTATION IN JAPAN – ZU GAST BEI DEN ASTERIX-MACHERN
TOMB RAIDER 3

super schnupper-coupon

○ Ja, ich bestelle die nächsten 3 Ausgaben Fun Generation für DM 9,- statt DM 17,40 bei Einzelheftkauf.

FunF 001

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ Ort

Datum / 1. Unterschrift

(bei Minderjährigen bitte Unterschrift des Erziehungsberechtigten)

Wenn mit Erhalt der 3.Ausgabe nicht gekündigt wird, verlängert sich das Abo automatisch um 12 Ausgaben FUN GENERATION für DM 62,40 (Ausland 79,20). Davon habe ich Kenntnis genommen:

Datum / 2. Unterschrift

(bei Minderjährigen bitte Unterschrift des Erziehungsberechtigten)

Ich wünsche folgende Zahlungsweise:

○ Per Bankabbuchung

Bank:

Konto Nr:

BLZ:

○ Per Rechnung

Garantie: Diese Bestellung kann ich innerhalb von 10 Tagen beim Abo-Service, 74168 Neckarsulm, schriftlich widerrufen. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs.

Coupon ausfüllen und ab in die Post!
dsb-Abo-Service, 74168 Neckarsulm



TACTICAL ESPIONAGE ACTION
METAL GEAR SOLID™

In vielen Spielen oder Filmen wird das Bild der Ein-Mann-Armee skizziert, ein förmlich unverwundbarer Held nimmt es mit hunderten von Gegnern auf. Mit unfehlbaren Schüssen dezimiert er die wild um sich ballernden Widersacher Zug um Zug, ohne lebensgefährliche Blessuren davonzutragen.

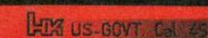
Beim Herunterhangeln am Seil steht Snake unter ständigem Beschuß

In vielen First Person-Shootern stellt sich ebenfalls ein unglaublich bewaffneter Einzelkämpfer den Mächten der Hölle in den Weg. Dies alles sieht zwar gut aus, doch in der Realität, keine Frage, würden diese Supermänner mal ganz unheroisch tot gehen. Realistisch, oder sagen wir, eher realistischer geht Konamis potentieller Megaseller Metal Gear Solid die Problematik an: Unter dem Motto „Fighting alone does not make a game, Stealth is more important!!" versucht Metal Gear Solid zu demonstrieren, daß man nicht immer gleich wild drauf losschießen muß, um zum Erfolg zu kommen. Vielmehr zahlen sich unauffälliges Handeln, Betäuben des Gegners oder einfaches Weglaufen aus.

Die Bedienung von Metal Gear Solid ist sehr einfach gehalten, ähnlich wie bei Resident Evil steuert man aus der Third-Person-Perspektive, allerdings gibt es weniger heftige Kameraschwenks und vorberechnete Positionen. Auf die technischen Finessen von Metal Gear Solid gingen wir schon in Ausgabe 11/98 ein, allerdings lag uns zu diesem Zeitpunkt ausschließlich die japanische Version vor, weshalb die Story außen vorblieb. Mittlerweile haben wir Zugriff auf die US-, bzw. Teile der deutschen Version und wollen Euch schon einmal einen Vorgeschmack auf den filmreifen Plot von MGS geben.

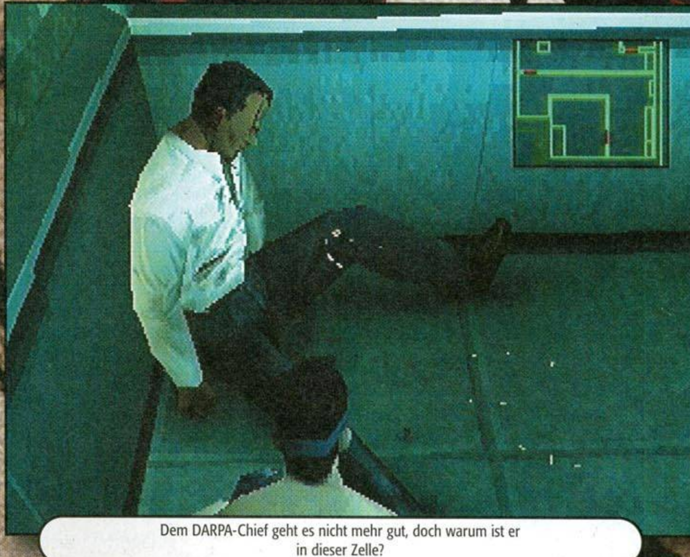
Auf der Shadow Moses Insel in Alaska befindet sich eine geheime Militärbasis, die unter anderem auch abschußbereite Atomsprengköpfe beherbergt. Diese Einrichtung wird von einem Terrorkommando unter der Führung des exzentrischen Liquid Snake eingenommen und von seiner Fox Hound-Gruppe besetzt. Solid Snake, ein Veteran im Bereich der Terrorbekämpfung, bekommt den Auftrag, die Basis zu infiltrieren, zwei hochrangige Militärs, die gekidnappt wurden, zu befreien und die Sprengköpfe nach Möglichkeit zu entschärfen. Unbewaffnet erlangt Solid Snake Zugang in den Gebäudekomplex, der einer Festung gleicht. Nachdem er die Wachen geschickt umgangen hat, kriecht er durch einen Luftschacht bis zum gefangenen DARPA-Chief Donald Anderson. Von ihm erhält er eine Code Karte, die ihm einige der Sicherheitstüren öffnet, jedoch stirbt Anderson während des Gespräches an einem Herzanfall. Beim Versuch, die Zelle zu verlassen, stößt Solid Snake auf Meryl Silverburgh, eine bildhübsche Einzelkämpferin, die zudem noch die Nichte von Solid Snakes Einsatzleiter Roy Campell ist. Mit ihm und seinem Team hat Solid ständig Funkkontakt, doch auch auf seiner Seite

Götz Schmiedehausen





Snake wird gefoltert. wer hier aufgibt, liefert Meryl ans Messer


Dem DARPA-Chief geht es nicht mehr gut, doch warum ist er in dieser Zelle?

in;former





TRANSCEIVER
THIS IS BIG BOSS...
OPERATION INTRUDE N313.

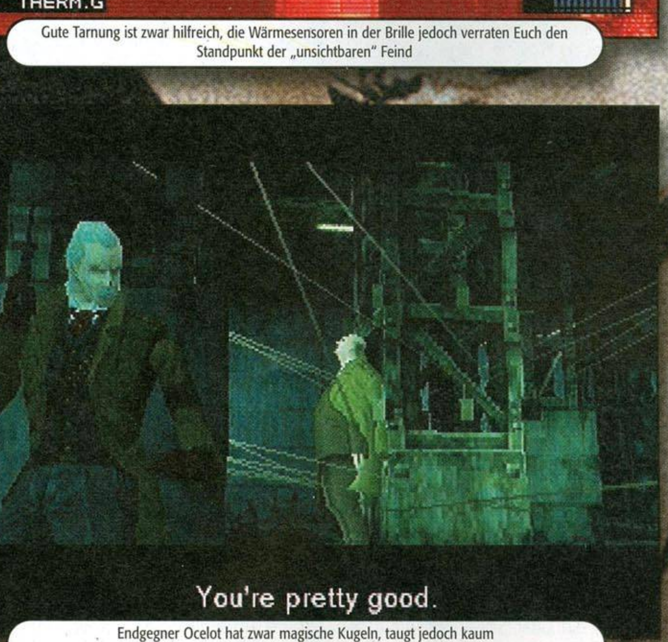
Produzent, Projekt Leiter und Regisseur des anspruchsvollen Metal Gear Solid-Projects ist der fünfunddreißigjährige Japaner Hideo Kojima. Vor Metal Gear machte er sich mit den Prequels Metal Gear-MSX (1987) und Solid Snake-MSX (1990) sowie mit der Snatcher-Serie, der Policenauts-Reihe und einigen anderen Titeln, die allerdings niemals außerhalb Japans erschienen, einen Namen. Die Planung zu Metal Gear Solid begann schon vor viereinhalb Jahren. Die eigentliche Programmierung nahm zwei Jahre in Anspruch. Insgesamt arbeiteten 30 Teammitglieder an Metal Gear Solid, sechs Hauptprogrammierer, zehn Designer, vier Motion Capturer sowie drei Soundprogrammierer. Vier weitere erstellten die Sounds, der Rest waren „Lehrlinge" aus Konamis Programmiererschule.Als Inspiration nennt Kojima Actionfilme wie bspw. The Rock. Hauptcharakter Solid Snake sollte eine Mischung aus Jean-Claude Van Damme (Körper) und Christopher Walken (Charakter & Mimik) sein. Der Name Snake wurde von Snake Plisken (John Carpenters „Escape from New York") inspiriert. Laut Kojima gibt es übrigens kleine Unterschiede zwischen der japanischen und der amerikanischen Version des Spiels, diese sind jedoch (noch) sein Geheimnis.



Gute Tarnung ist zwar hilfreich, die Wärmesensoren in der Brille jedoch verraten Euch den Standpunkt der „unsichtbaren" Feind


Meryl in höchster Gefahr!


Snake gerät in Gefangenschaft, doch wer hat ihn verraten?



Endgegner Ocelot hat zwar magische Kugeln, taugt jedoch kaum einen Schuß Pulver


Metal Gear ist erwacht, doch wo ist sein Schwachpunkt?



Meister Müller ist ein sehr geheimnisvoller Mann...



befinden sich nicht nur freundlich gesinnte Mitarbeiter. Kurz darauf stöbert Solid Snake auch die zweite Geisel, Kenneth Baker, auf. Allerdings in mißlicher Lage, denn er ist an mehrere Kilo Explosivstoff gekettet, und wird von Liquid Snakes Meisterschützen Revolver Ocelot bewacht, der Solid Snake zum Duell fordert. Nachdem Baker befreit wurde, stirbt auch er an einer Herzattacke.

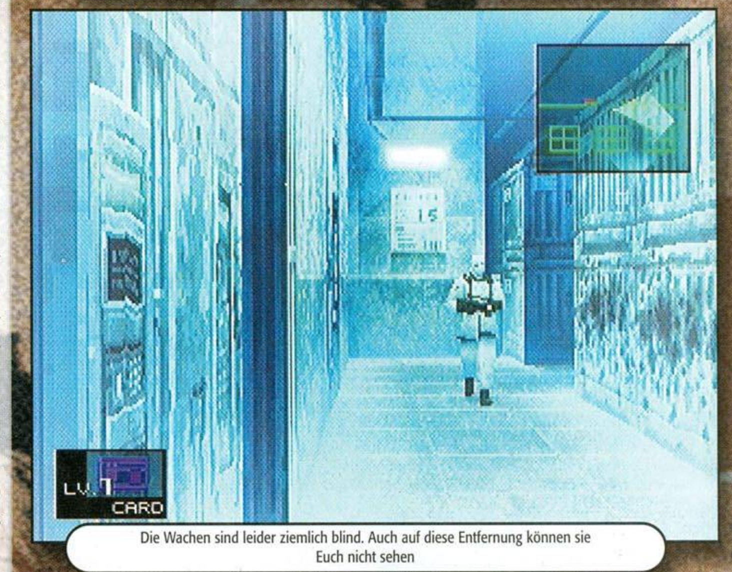
Da beide Geiseln das Zeitliche gesegnet haben, bleibt nur noch ein Ziel: die Nuklearraketen entschärfen, bevor es zu spät ist. Doch zuvor steht Solid Snake erstmals Raven gegenüber, der in einem M1 Abrams Main Battle Tank sitzt und Snake mit Panzerfäusten beschießt. Dieser bewacht den Zugang des Bereichs, in dem die Nuklearwaffen gelagert werden. Irgendwo dort wartet Dr. Emmerich, ein Wissenschaftler, der maßgeblich an der Entwicklung von Metal Gear beteiligt war. Er besitzt den PAL-Key, den Schlüssel, ohne den die Nuklearwaffen nicht entschärft werden können.

Mehr von der Story zu verraten, wäre absolut unfair. Nur soviel, Metal Gear Solid sollte unbedingt mit einem Dual Shock-Pad gespielt werden, so innovativ und verblüffend wurde das Zubehör noch niemals zuvor genutzt.

Metal Gear Solid präsentiert sich neben dem indizierten Horror-Adventure Resident Evil 2 als echter „Spiel"-Film. Der gigantische Umfang erklärt sich weniger aufgrund Unmassen von Leveln, Locations usw., die immense Datenmenge ging vor allem für Sprachsamples drauf. Das Script umfaßte mehr als 700 DIN-A-4 Seiten bzw. über 100.000 Worte. Dies ist mehr als die meisten Spielfilme aufweisen. Zudem kann man einige Videosequenzen betrachten, die Zwischensequenzen bestehen jedoch vornehmlich aus Spielgrafik, was mit Sicherheit kein Nachteil ist. Der eigentliche Hype um Metal Gear Solid begründet sich vor allem auf die künstliche Intelligenz der Wachsoldaten, die allerorts durch die Gänge patrouillieren. Mit dem Radarschirm in der rechten oberen Ecke des Bildschirms kann man das Sichtfeld der Wachhabenden genau überprüfen und läuft so kaum Gefahr, von den Soldaten entdeckt zu werden. Wer sich auf ein paar Spielchen einlassen will, der kann sich bspw. in einer Kiste mit der Aufschrift „Zum Flugfeld" versteckt abtransportieren lassen, oder die Wachen durch Klopfgeräusche auf sich aufmerksam machen. Über das Spiel hinweg gesehen spielen die Schargen des Liquid Snake jedoch eine untergeordnete Rolle. Vielmehr hangelt Ihr Euch von Endgegnerkampf zu Endgegnerkampf, die allesamt wirklich hervorragende Unterhaltung bieten. Nur mit der richtigen Taktik habt Ihr eine Chance, bspw. dem über dem Dach eines Turms kreisenden Liquid aus seinem Hubschrauber zu ballern, bzw. aus dem Metal Gear zu bomben, Sniper Wolfs Schußattacken zu entgehen oder Ravens zweiten



Mit einer Stun Granade blendet Ihr Eure Gegner, und könnt so ohne Blutvergießen weiterziehen



Die Wachen sind leider ziemlich blind. Auch auf diese Entfernung können sie Euch nicht sehen



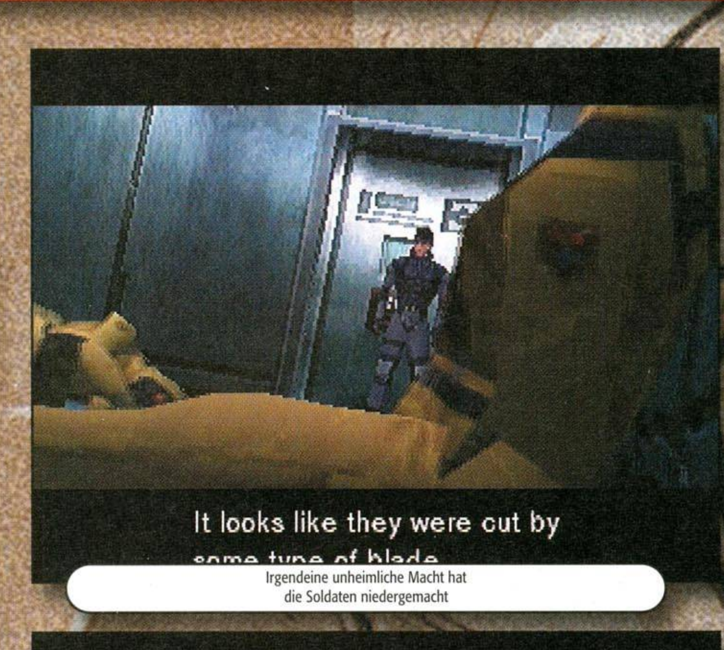
Sniper Wolf im Fadenkreuz. Einmal angepeilt, hat die Scharfschützin keine Chance mehr



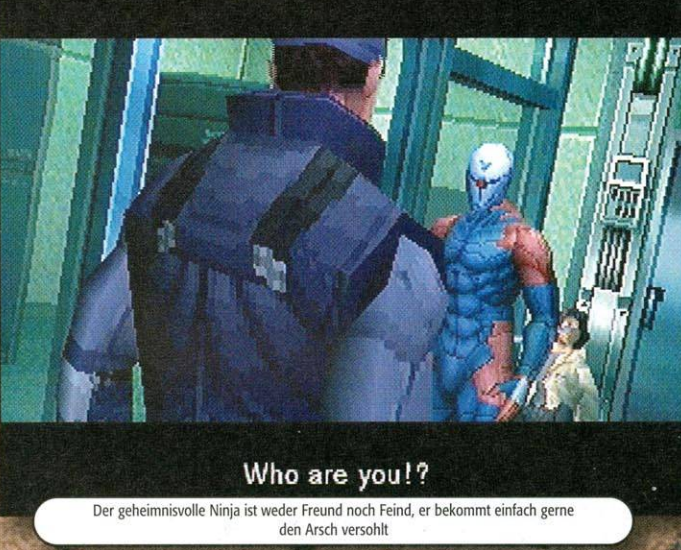




Insgesamt 16 professionelle Sprecher aus den Bereichen Werbung und Film waren nach London gereist, um in den berühmten Abbey Road-Studios, in denen schon die Beatles ihre Welthits einspielten, die gewaltige Mono- und Dialogflut des Metal Gear Solid-Scripts zu bewältigen. Berühmte Sprecher wie die Stimme von Schwarzenegger oder Stallone sucht man allerdings vergeblich. Zwar hätten die bekannten „Organe" recht gut zu Snake gepaßt, allerdings, so die Erklärung von Konmai, hätte man dann durch die Bank bekannte Sprecher verwenden müssen, was die Produktionskosten in die Höhe gepusht hätte. Die Aufnahmezeit betrug 12 Tage, wobei von 7 Uhr morgens bis mindestens 8 Uhr abends gearbeitet wurde, teilweise sogar bis spät in die Nacht. Die Postproduktion betrug nochmals vierzehn Tage.



Irgendeine unheimliche Macht hat die Soldaten niedergemacht



Der geheimnisvolle Ninja ist weder Freund noch Feind, er bekommt einfach gerne den Arsch versohlt


Um an eine Verkleidung zu kommen, muß man eben etwas kreativ sein

Auftritt im Kühlhaus zu überleben. Selten hatten wir soviel Spaß bei einem an sich wenig komplexen Spiel, das eben aufgrund der vielen Funksprüche, Cutscenes etc. zeitaufwendig ist. Um es auf den Punkt zu bringen, klickt man alles an Handlung weg, was wegzuklicken ist, wird man sein zweites oder drittes Spiel ohne weiteres nach drei oder weniger Stunden beendet haben.

Doch viele Kleinigkeiten, die im Spiel eingebaut sind, werden Euch dazu bringen, immer wieder mit dem Spiel herumzuexperimentieren. So kann man Meryl bspw. in der Unterwäsche betrachten, wenn man Ihr nur schnell genug in die Toilette folgt oder sie durch einen Lüftungsschacht bei Leibesübungen beobachten. Richtig verlegen könnt Ihr sie machen, wenn Ihr sie aus der Egoperspektive anstarrt. Sie wird dann rot wie eine Tomate und murmelt entrüstet vor sich hin. Besonders gut gefiel uns ein Trick mit einem Wolfshund. In einer Höhle stößt Snake auf einen kleinen Wolfshund, der sich zu Meryl hingezogen fühlt. Attackiert Ihr Meryl, wird auch der Hund auf Euch losgehen. Schlüpft Ihr jedoch sofort in eine Kiste, beschnüffelt der Köter den Karton und hebt schließlich sein Bein. Der Duft seines „Geschäftchens" bleibt an Eurer Kleidung haften und sorgt dafür, daß Ihr von den wilden Wölfen, die um den Militärkomplex herumstreichen, nicht mehr angegriffen werdet.

Den Höhepunkt bilden jedoch die sogenannten Geisterbilder. 43 an Metal Gear Solid beteiligte Personen haben sich auf eine ganz eigene Art verewigt: Schießt man ein Photo an bestimmten Stellen, so sieht man auf den entwickelten Bilder die unheimlich anmutenden Gestalten japanischer Programmierer in Geistergestalt. So findet sich im aufsteigenden Urindunst eines Soldaten das Konterfeit Korekados, Metal Gear Mastermind Kojima wartet in einem Bilderrahmen, der die Policenauts-Einheit zeigt. Faszinierend, aber sinnlos.

Da dies „nur" ein Preview ist, müssen wir uns mit Wertungen noch zurückhalten, wobei es allerdings kein Geheimnis ist, daß Metal Gear Solid eine Klasse für sich sein wird. Als Multiformatmagazin erlauben wir uns jedoch die Freiheit, Konamis Spitzentitel mit einem anderen Agentenspektakel zu vergleichen, das in Deutschland jedoch auf der Indexliste der BPjS zu finden ist. Das indizierte GoldenEye versteht sich mehr als 3D-Shooter, wobei viele Elemente von Metal Gear Solid auch hier zu finden sind. Bei Bonds Konsolenauftritt steht die Handlung weniger im Vordergrund, vielmehr wird man permanent gezwungen, ein sprichwörtliches Gemetzel anzurichten. Nur eine Mission verlangt vom Spieler pazifistisches Verhalten. Bei Metal Gear hingegen wird man mit einem besonders guten Ranking belohnt, wenn man keine Soldaten umbringt. Immerhin kann man sie mit den Blendgranaten kurzzeitig kampfunfähig machen oder einfach vor ihnen davonlaufen, bzw. sich verkriechen. GoldenEye hingegen bietet mehr Level und mehr reine Nettospielzeit, doch wie erwähnt, in Deutschland hat sich dieses hochinteressante Vergleichsthema sowieso erledigt, denn man läuft da sehr schnell Gefahr, von übereifrigen Kollegen aus der Isarmetropole angezeigt zu werden.

Freuen wir uns also auf die deutsche Version von Metal Gear Solid und hoffen, daß Konami das lange Warten seit Erscheinen der US-Version mit guter Übersetzung und mit ohne PAL-Balken rechtfertigt. Im Februar werden wir endlich alles verraten dürfen, was Metal Gear Solid zu bieten hat.



facts

Genre:	Action-Adventure
Spieler:	1
Hersteller:	Konami
Entwickler:	Konami
Testmuster:	Fun Generation
Veröffentlichung:	Februar

1998 - Alle getesteten Spiele im Überblick

Daniel Johannes

Wieder ist ein Jahr vorbei - und wieder sind so viele Spiele erschienen, daß man gar nicht mehr weiß, was man denn nun eigentlich alles gespielt hat. Ganze 260 Titel wurden 1998 von uns kritisch unter die Lupe genommen. Daß bei weitem nicht alles davon als das Gelbe vom Ei bezeichnet werden kann, dürfte klar sein. Pünktlich zu Weihnachten präsentieren wir Euch deshalb wieder unseren großen Jahresrückblick, um Euch vor Fehlkäufen- oder Geschenken zu bewahren. Um den hitzigen Gefechten zwischen PSX- und N64-Besitzern, und den verzweifelten Argumentationsversuchen der nach Luft ringenden Saturn-Fehlinvestoren neuen Schwung zu verleihen, haben wir desweiteren sämtliche Wertungsdurchschnitte der drei Konsolen errechnet. Ein unterhaltsames Weihnachtsfest und ein spielereiches 1999 wünscht Euch

Eure Fun Generation-Crew.

Statistics

Wertungsdurchschnitt der einzelnen Genres:

Genre	Titel	Schnitt	PSX	Schnitt	N64	Schnitt	Saturn	Schnitt
3D-Shooter	11 Titel	8,09 / 10	8 Titel	7,75 / 10	3 Titel	9 / 10	0 Titel	- / -
Action	11 Titel	7 / 10	10 Titel	7,7 / 10	0 Titel	- / -	1 Titel	7 / 10
Action-Adventure	20 Titel	7,29 / 10	18 Titel	7,26 / 10	2 Titel	7,5 / 10	0 Titel	- / -
Adventure	6 Titel	6,5 / 10	5 Titel	6,8 / 10	0 Titel	- / -	1 Titel	5 / 10
Beat'em Up	24 Titel	6,66 / 10	18 Titel	7 / 10	6 Titel	5,66 / 10	0 Titel	- / -
Denkspiel	6 Titel	7,33 / 10	4 Titel	7 / 10	2 Titel	8 / 10	0 Titel	- / -
Geschicklichkeit	3 Titel	7,66 / 10	2 Titel	7,5 / 10	1 Titel	8 / 10	0 Titel	- / -
Jump'n Run	21 Titel	7,91 / 10	13 Titel	8,46 / 10	7 Titel	8 / 10	1 Titel	8 / 10
Rennspiel	42 Titel	7,43 / 10	29 Titel	7,59 / 10	11 Titel	7,36 / 10	2 Titel	5,5 / 10
Rollenspiel	6 Titel	8 / 10	4 Titel	8,25 / 10	1 Titel	6 / 10	1 Titel	9 / 10
Shoot'em Up	13 Titel	6,39 / 10	10 Titel	6,9 / 10	3 Titel	4,66 / 10	0 Titel	- / -
Sport	64 Titel	7,41 / 10	35 Titel	7 / 10	21 Titel	8,14 / 10	8 Titel	7,75 / 10
Strategie	9 Titel	7,89 / 10	8 Titel	7,75 / 10	0 Titel	- / -	1 Titel	9 / 10
Andere	24 Titel	5,71 / 10	17 Titel	5,47 / 10	5 Titel	7,2 / 10	2 Titel	4 / 10

10er-Wertungen:

Konsole	Titel
PlayStation	17 Titel
Nintendo 64	11 Titel
Saturn	0 Titel

Wertungsdurchschnitt:

Konsole	Titel	Schnitt
PlayStation	181 Titel	7,32 / 10
Nintendo 64	62 Titel	7,23 / 10
Saturn	17 Titel	6,91 / 10

3D-SHOOTER

Name	System	Spieler	Hersteller	Entwickler	Rating	Test in FG...	
B-Movie	PSX	1	GT Interactive	King Of The Jungle	8/10	11/98	"B-Movie weiß den Spieler durchaus zu begeistern. Genrefans sollten zugreifen, alle anderen Interessierten wenigstens probespielen."
Blast Radius	PSX	1-2	Psygnosis	Psygnosis	8/10	9/98	"Wem es nichts ausmacht, eine Mission fünfmal zu spielen, und wer auf harte Ballerspiele steht, sollte sich sofort ein Exemplar sichern."
Broken Helix	PSX	1	Konami	Konami	9/10	1/98	"Angesichts des hohen Schwierigkeitsgrades für Genre-Neulinge ungeeignet. Für Hardcore-Zocker hingegen absolut sehenswert."
Bug Riders	PSX	1-2	GT Interactive	n-Space	6/10	1/98	"Trotz neuartiger Ideen schafft es Bug Riders nicht, sich von der Konkurrenz abzusetzen."
Critical Depth	PSX	1-2	GT Interactive	SingleTrack	7/10	1/98	"Wer größeren Wert auf Rätselknacken und ruhigere Spielatmosphäre legt, sollte sich das Teil mal ansehen."
Forsaken	N64	1-4	Acclaim	Iguana	10/10	6/98	"Forsaken wird jeden 3D-Shooter-Fan rundum glücklich machen. Dank toller, topflüssiger Grafik und schnell eingängiger, direkter Steuerung sogar noch besser als sein PSX-Pendant."
Forsaken	PSX	1-2	Acclaim	Probe	10/10	5/98	"Forsaken hat wirklich alles, was das 3D-Shooter-Herz begehrt und ist eine echte Software-Perle."
Shadow Masters	PSX	1	Psygnosis	HammerHead	7/10	1/98	"Technisch brillant inszeniertes Game, das aber aufgrund seines überhöhten Schwierigkeitsgrades nur für Joypad-Götter eine Chance zum Durchspielen bietet."
Turok 2 - Seeds Of Evil	N64	1-4	Acclaim	Iguana	10/10	11/98	"Mit Turok 2 definiert Acclaim den Begriff Meilenstein neu! Unbedingt zuschlagen! Pflichtkauf!"
V 2000	PSX	1	Ubi Soft	Frontier/Grolier	7/10	11/98	"Eine Empfehlung kann primär für Liebhaber des nostalgischen Vorgängers ausgesprochen werden, andere Kaufinteressenten sollten aufgrund des harschen Schwierigkeitsgrades möglichst probespielen."
Wild Choppers	N64	1	Seta Corp.	Seta Corp.	7/10	2/98	"Solide Hubschrauber-Simulation mit netter Grafik. Insgesamt jedoch kein Meilenstein."

ACTION

Name	System	Spieler	Hersteller	Entwickler	Rating	Test in FG...	
Apocalypse	PSX	1	Activision	Neversoft Ent.	9/10	12/98	"Handwerklich perfekter Third-Person-Shooter, der dank der Unterstützung von Bruce Willis zur Zeit ein echtes Unikat auf dem PSX-Markt darstellt."
Beast Wars	PSX	1	Hasbro Interactive	Millenium	4/10	5/98	"Eine hakelige Steuerung, die mickrigen Endgegner und die unzeitgemäße Grafik runden das negative Gesamtbild ab. Finger weg!"
Blasto	PSX	1	Sony	Sony	7/10	8/98	"Langweiliger Grafik und fehlenden Innovationen stehen lediglich ausgewogenes Leveldesign und kurzweilige Tauch- bzw. Flugeinlagen gegenüber."
Burning Rangers	Saturn	1	Sega	Sonic Team	7/10	4/98	"Die fehlende Konkurrenz ermöglicht Burning Rangers ein halbwegs erfolgreiches Abschneiden."
C: The Contra Adventure	PSX	1	Konami	Appaloosa	2/10	12/98	"Wer einen billigen Abklatsch des brillanten Contra für SNES für teures Geld erwerben möchte, sollte sich diesen Jux ruhig leisten."
Colony Wars	PSX	1	Psygnosis	Psygnosis	8/10	12/97	"Colony Wars ist durchaus kurzweilige Unterhaltung mit ordentlich Spaß, aber leider zu kurzen Missionen."
Colony Wars - Vengeance	PSX	1	Psygnosis	Psygnosis	8/10	12/98	"Wer das eine oder andere Frusterlebnis nicht scheut und einige Stunden investieren kann, erhält ein Stück Qualitätssoftware, wie man es vom europäischen Softwaregiganten gewohnt ist."
MDK	PSX	1	Acclaim	Shiny Entertainment	9/10	12/97	"MDK ist ein Spiel, das nicht nur den Fans des Action-Genres und Liebhabern von Shootern Spaß machen dürfte."
ONE	PSX	1	ASC Games	Visual Concepts	7/10	2/98	"ONE gehört zu den besseren Vertretern des Action-Genres. Aufgrund vieler neuer Ideen zieht es einen von Anfang an in seinen Bann, verliert jedoch nach einmaligem Durchspielen deutlich an Reiz."
ReBoot	PSX	1	Electronic Arts	Electronic Arts	7/10	5/98	"Wer ein Faible für 3D-Action mit einer abgefahrenen Cyber-Aufmachung und einem ungewöhnlichen Level-Design hat, sollte ReBoot in die engere Wahl ziehen."
Treasures Of The Deep	PSX	1	Namco	Black Oops	9/10	12/97	"Der Atmosphäre dieses Action-Krachers kann man sich so schnell nicht mehr entziehen."

ADVENTURE

Name	System	Spieler	Hersteller	Entwickler	Rating	Test in FG...	
Ark of Time	PSX	1	Acclaim	Project Two	6/10	2/98	"Adventurefreunde greifen zu. Ein ernstzunehmender Konkurrent für Baphomets Fluch ist das Spiel jedoch nicht."
Atlantis	Saturn	1	Cryo Interactive	Cryo Interactive	5/10	5/98	"Aufgrund unspektakulärer Grafik und einem recht hohen Schwierigkeitsgrad und dem damit verbundenen Frustfaktor, nicht uneingeschränkt empfehlenswert."
Baphomets Fluch 2	PSX	1	Sony	Revolution	9/10	12/97	"Baphomets Fluch kann eigentlich bedingungslos weiterempfohlen werden. So viel Story und Spielspaß werdet Ihr so bald nicht wieder bekommen."
Discworld 2	PSX	1	Psygnosis	Psygnosis	8/10	12/97	"Trotz der harten Rätsel wird Discworld 2 vor allem wegen seiner optischen Aufmachung sicherlich vielen Spielern Spaß machen."
Riven	PSX	1	Acclaim	Sunsoft/Cyan	8/10	3/98	"Riven gehört zu den herausragendsten Adventures auf der PlayStation, muß aber deshalb nicht jedem gefallen."
The Last Report	PSX	1	Microids	Microids	3/10	8/98	"Leider nur für Adventure-Fetischisten mit eisernem Willen empfehlenswert, die vor Softwaremangel schon an Entzugserscheinungen leiden."

ACTION-ADV.

Name	System	Spieler	Hersteller	Entwickler	Rating	Test in FG...	
Abe's Exoddus	PSX	1-2	GT Interactive	Oddworld Inhabitants	10/10	11/98	"Wer auf der Suche nach einem überragenden Jump'n Run/Action-Adventure-Mix ist und zusätzlich Wert auf eine ausgeklügelte Story samt passender Atmosphäre legt, darf dieses Meisterwerk nicht verpassen."
Abe's Oddysee Platinum	PSX	1-2	GT Interactive	Oddworld Inhabitants	10/10	10/98	"Selten bot ein Spiel eine derart bezaubernde Atmosphäre. Wirklich jeder sollte sich Abe's Oddysee einmal ansehen."
Alundra	PSX	1	Psygnosis	Matrix	7/10	3/98	"Unterhaltsames Action-Adventure mit teilweise knackigen Rätseln und einer etwas antiquierten Grafik. Genre-Fans sollten aber auf jeden Fall einen Blick riskieren."
Batman & Robin	PSX	1	Acclaim	Probe	8/10	7/98	"Durch die guten Ideen, vor allem den gut durchdachten Clues, sollte jeder Fan des Genres zumindest einmal probespielen."
Clock Tower	PSX	1	ASCII Entertainment	Human	7/10	1/98	"Unerhörte Gruselatmosphäre meets unerträgliche technische Mängel. Genre-Fans werden vielleicht ein Auge zudrücken können."
Deathtrap Dungeon	PSX	1	Eidos	Eidos	8/10	5/98	"Hervorragend in Szene gesetztes Action-Adventure, das vor allen Dingen in Kreisen derjenigen Spieler Anhänger finden dürfte, die gerne im Gänseschritt durch verwinkelte Gänge schreiten und denen es nichts ausmacht, auch einmal ein paar Stunden an einer kniffligen Stage zu sitzen."
Das Fünfte Element	PSX	1	Sony	Kalisto	7/10	10/98	"Ein eigentlich solider Titel, der aber auf technischer Seite enttäuscht und dank miserabler Steuerung für unnötigen Frust sorgt."
Granstream Saga	PSX	1	THQ	THQ	8/10	10/98	"Vor allem für Einsteiger empfehlenswert, aber auch alten Action-Adventure-Hasen wird das erfrischend neue Spielprinzip kurzfristig Spaß machen."
MediEvil	PSX	1	Sony	Sony	9/10	10/98	"Düsteres Action-Adventure im Stil diverser Tim Burton-Filme. Schlagt zu, MediEvil ist sein Geld wirklich wert."
Men in black	PSX	1	Gremlin	Gigawatt Studios	4/10	8/98	"Dem leidigen Prinzip "Guter Film, schlechtes Spiel" trägt Gremlin auch in diesem Falle Rechnung."
Mission: Impossible	N64	1	Infogrames	Ocean	8/10	10/98	"Wer sich kein Spiel für die Ewigkeit kaufen will, sondern einfach ein gutes Stück Software konsumieren möchte, kann bedenkenlos zugreifen."
Mystical Ninja starr. Goemon	N64	1	Konami	Konami	7/10	5/98	"Aufgrund fehlender Ausweichmöglichkeiten sollten sich Genrefreunde mit Japano-Sympathie den Kauf überlegen. Fans der Vorgänger sollten sich das Teil ohnehin ansehen."
Ninja	PSX	1	Eidos	Core	8/10	11/98	"Vor allem Fans von knackigen Schwierigkeitsgraden sollten sich Ninja anschauen, denn schnell ist es bestimmt nicht durchgespielt."
O.D.T.	PSX	1	Psygnosis	Psygnosis	8/10	11/98	"Sehr stimmungsvoller Titel mit unglaublich dichter Atmosphäre. Leider wird der Spielspaß aber durch die unpräzise Steuerung und den völlig überzogenen Schwierigkeitsgrad stark getrübt."
Parasite Eve	PSX	1	Squaresoft	Squaresoft	9/10	11/98	"Mit Parasite Eve erwirbt der Horror-Adventure-Freund ein solides Stück Software, das auf beinahe jeder Ebene überzeugen kann, aber leider etwas zu kurz geraten ist. Dennoch eine empfehlenswerte Resident Evil-Alternative."
Resident Evil Director's Cut	PSX	1	Virgin	Capcom	9/10	12/97	"Wer den ersten Teil bereits besitzt, kann getrost Abstand nehmen. Alle anderen müssen bei diesem atmosphärischen Meisterwerk zugreifen."
Spawn - The Eternal	PSX	1	Sony	Sony	4/10	4/98	"Spawn ist weder für Fans, noch für Hasser oder Neueinsteiger in die dunkle Welt des Protagonisten Al Simmons geeignet."
Tenchu	PSX	1	Activision	Activision/Aquire	7/10	11/98	"Die schlechte Steuerung macht Tenchu gerade in den letzten Leveln nahezu unspielbar. Wer aber schon immer den Traum hatte, sich als Ninja durch die Gegend zu schleichen, sollte einen Kauf in Erwägung ziehen."
Tombi	PSX	1	Sony	Whoopee Camp	8/10	9/98	"Für die jüngeren Semester ist dieses Spiel allemal empfehlenswert. Alle anderen sollten vorher anspielen."
Tomb Raider 2	PSX	1	Eidos	Core Design	10/10	12/97	"Tomb Raider 2 ist für Fans des ersten Teils ein absolutes Muß. Wer den ersten Teil nicht mochte, wird auch diesmal nicht bekehrt werden."

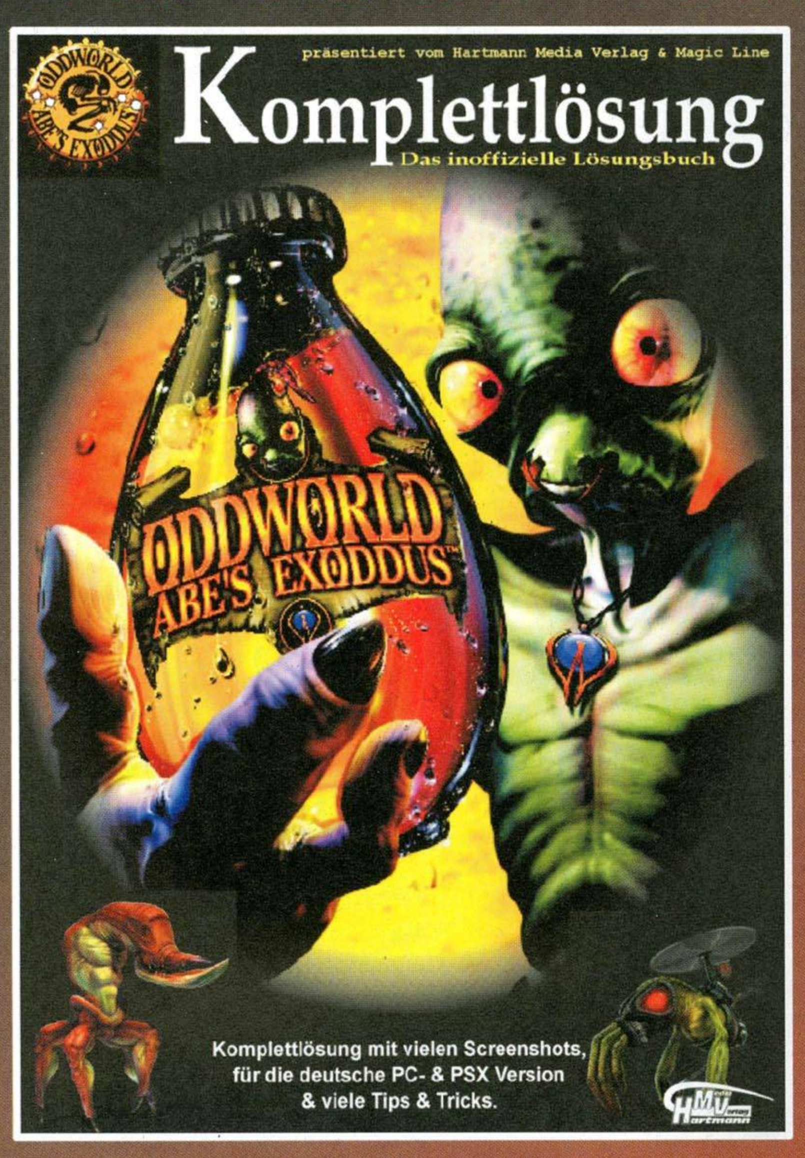
DENKSPIEL

Name	System	Spieler	Hersteller	Entwickler	Rating	Test in FG...	
Bust-A-Move 2	N64	1-2	Acclaim	Taito	8/10	6/98	"Wer nur ein N64 besitzt, sollte zugreifen. Alle anderen entscheiden sich lieber für die PSX-Platinum-Version."
Bust-A-Move 3	PSX	1-2	Acclaim	Taito	9/10	4/98	"Ein Vorzeigetitel für das Genre des Denkspiels, den sich jeder kaufen sollte, der noch kein Bust-A-Move im Regal stehen hat."
Kula World	PSX	1-2	Sony	Game Design Sweden	8/10	6/98	"Kula World bietet anspruchsvolle Unterhaltung, die alle Knobelfreunde wochenlang an den Bildschirm fesseln wird."
Sentinel Returns	PSX	1	Psygnosis	Psygnosis	3/10	8/98	"Das Remake eines Klassikers, der den heutigen Ansprüchen einfach nicht mehr genügt und deshalb eine viel zu geringe User-Schicht anspricht."
Tetris Plus	PSX	1	Virgin	Jaleco	8/10	12/97	"Tetris Plus hat sich den Charme des Klassikers bewahrt. Wer noch kein Tetris besitzt, sollte zugreifen."
Wetrix	N64	1-2	Laguna	Ocean	8/10	7/98	"Innovatives Knobelspiel, das den Tetrisgedanken in eine sehr querdenkerische Richtung weiterspinnt. Jeder, der nur minimal etwas für dieses Genre übrig hat, wird hier unter Garantie lange Zeit Freude haben."

GESCHICKLICHKEIT

Name	System	Spieler	Hersteller	Entwickler	Rating	Test in FG...	
Bomberman World	PSX	1-5	Sony	Hudson Soft	8/10	6/98	"Wer das optimale Partygame sucht, wird mit Bomberman World bestens bedient. An die Qualitäten der überragenden HU-Cards kommt diese Version aber in keinem Bereich mehr heran."
Iggy's Reckin' Balls	N64	1-4	Acclaim	Iguana	8/10	9/98	"Die Idee, das Rennspielgenre mit einem Schuß Jump'n Run und einer Prise Geschicklichkeit abzuschmecken, mundet im Großen und Ganzen köstlich."
Super Pang Collection	PSX	1-2	Acclaim	Capcom	7/10	4/98	"Ohne Zweifel ein Klassiker, und für Liebhaber des Geschicklichkeits-Genres empfehlenswert."

Das riecht nach Abenteuer!

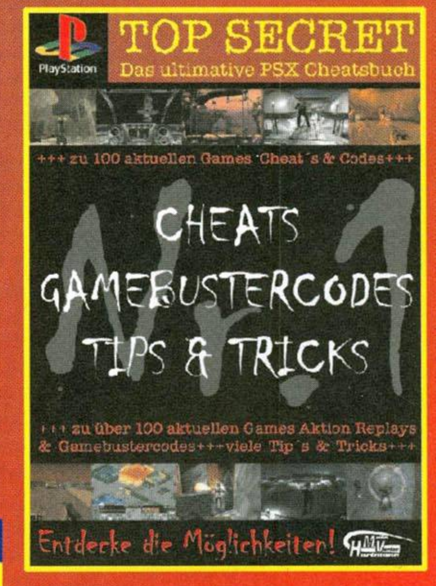


In diesem Vollfarbbuch, über die Oddworld, findet Ihr die Komplettlösung zu Abe´s Exoddus mit zahlreichen Farbbildern, Karten, Tip´s & Trick´s erklärt.

Wenn Ihr so richtig in die Oddworld abtauchen wollt, und auch als Held wieder am Ende des Spieles auftauchen wollt, dann könnt Ihr auf dieses Buch nicht verzichten.

Dieses Buch hilft Euch dabei, ein richtiger Oddworldianer zu werden.

Für PC & PSX Version.
ISBN: 3-933792-01-0
Vk-Preis: 19,90 DM



Unsere Distributoren

Händleranfragen erwünscht!

Fachhandels Distributor Dtl.
Softhaus Multimedia
Gebrüderstr. 13
37269 Eschwege
Tel: 05651 301415
Fax: 05651 301416

Distributor Schweiz
AHA Computerspiele
Postfach 40
3662 Seftigen
Tel: 033 3457001
Fax: 033 3457004

Distributor Österreich
Kornfeld OEG
Oberlaaer Str. 16
1100 Wien
Tel: (01) 6897550
Fax: (01) 6897551

TOP SECRET Nr.1

Wer richtig Spielen will, dem sollte dieses Cheatsbuch in seiner Sammlung nicht fehlen.

ISBN: 3-933792-00-2
14,80 DM

Unsere Produkte finden Sie überall im gut sortiertem Handel und im Buchhandel.



+ Hartmann Media Verlag + Eldenaer Str. 38 + 10247 Berlin +
Tel.: 030 42010925 Fax: 03042010927 + eMail: HMVBerlin@aol.com

WANTED PSX-Spielefreak´s

Wir suchen EUCH zur Verstärkung unseres Spielelöserteams!

Wenn Ihr Spiele schnell und genau löst, Euch kein Geheimnis verborgen bleibt, Ihr verständliches Deutsch schreiben könnt, Ihr die Möglichkeit habt, Bilder aus den Spielen zu erzeugen, gern & viel spielt, dann setzt Euch mit uns in Verbindung. Solltet Ihr schon einmal eine Spielelösung geschrieben haben oder ähnliches, dann sendet uns diese zu.

Kommt in unser Team und spielt Spiele, schon bevor andere überhaupt wissen, daß es Sie gibt.

BEAT'EM UP

Name	System	Spieler	Hersteller	Entwickler	Rating	Test in FG...	
Bio Freaks	N64	1-2	Midway	Saffire	6/10	7/98	"Trotz First-Person-Perspektive und witziger Special Moves kann beim besten Willen nur eine bedingte Empfehlung ausgesprochen werden."
Bio Freaks	PSX	1-2	GT Interactive	Midway/Saffire	6/10	9/98	"Das Fehlen jeglicher Kampftechnik läßt den technisch überdurchschnittlichen Monsterkampf schnell langweiliger werden als die zehnte Wiederholung von "Gute Zeiten - schlechte Zeiten"."
Bloody Roar	PSX	1-2	Virgin	Hudson Soft	9/10	2/98	"Bloody Roar gewinnt die Sympathien des Spielers besonders durch sein innovatives Verwandlungs-System und seine ausgereifte und intelligente Spielmechanik."
Bushido Blade 2	PSX	1-2	Squaresoft	Light Weight	8/10	6/98	"Auf den ersten Blick begeistert Bushido Blade 2 durch die überdurchschnittliche Präsentation und den unglaublich hohen Blutfaktor. Spielerische Mängel wurden durch den intensiven Einsatz der roten Körperflüssigkeit vertuscht."
Captain Commando	PSX	1-3	New Corporation	New Corp./Capcom	2/10	12/98	"Wirklich nur hartgesottene Freaks, die bereits jedes Beat'em Up gesehen haben, werden "Captain Anus" noch etwas abgewinnen können."
Cardinal Syn	PSX	1-2	Sony	Kronos	8/10	9/98	"Insgesamt ein sehr bodenständiges Beat'em Up, das den Anschluß an die Spitzenklasse nur knapp verpaßt hat."
Clayfighters 63 1/3	N64	1-2	Acclaim	Interplay	6/10	1/98	"Humoristisches Prügelspiel mit innovativem Grafikstil, aber durchweg mangelhaftem Gameplay."
Crisis Beat	PSX	1-2	Bandai	Bandai	6/10	9/98	"Aufgrund stark beschränkter spielerischer Mittel sollte man die Finger von Crisis Beat lassen."
Dead Or Alive	PSX	1-2	Tecmo	Tecmo	8/10	6/98	"Dead Or Alive ist ein gutes und vor allem leicht innovatives Beat'em Up, das sich in erster Linie durch die leichte und komplexe Steuerung auszeichnet."
Dual Heroes	N64	1-2	Hudson Soft	Hudson Soft	2/10	2/98	"Finger weg von diesem Machwerk! Man kann sein Geld wirklich sinnvoller aus dem Fenster schmeißen."
Fighters Destiny	N64	1-2	Laguna	Imagineer	8/10	3/98	"Fighters Destiny überzeugt vor allem durch das neue Punktesystem, das eine Menge Spielspaß und Schadenfreude garantiert. Allerdings könnte die Grafik besser sein."
Fighting Force	PSX	1-2	Eidos	Core Design	7/10	12/97	"Mangels Konkurrenz ist Fighting Force eine Bereicherung für jede PlayStation-Sammlung. Geeignet für alle, die einen dumpfen Spaß für zwischendurch zu schätzen wissen."
G.A.S.P. - Fighters NEXTream	N64	1-2	Konami	KCEO	5/10	6/98	"Zu groß sind die Schwächen von G.A.S.P., als daß man dieses Spiel als den Traum der Prügelfans bezeichnen könnte."
Legend	PSX	1-2	Funsoft	Toka	8/10	12/98	"Wer auf Action ohne jeglichen Anspruch steht, findet in Legend ein empfehlenswertes Stück Software."
Mace - The Dark Age	N64	1-2	Midway	Midway	7/10	12/97	"Das Salz in der Suppe sind hier der hohe Blutgehalt und die Möglichkeit, den Gegner am Ende des Gefechts so richtig auseinanderzunehmen."
Marvel Super Heroes	PSX	1-2	Virgin	Capcom	8/10	12/97	"Überdurchschnittliches Beat'em Up, das Genre-Fans zufriedenstellt, Liebhaber des Automaten aber eher enttäuschen wird."
Masters of Teräs Käsi	PSX	1-2	Softgold	Lucas Arts	8/10	2/98	"Für Star Wars-Fans interessant, als reines Beat'em Up steht es allerdings einer zu starken Konkurrenz gegenüber."
Pocket Fighers	PSX	1-2	Virgin	Capcom	8/10	9/98	"Knallbunte und detailverliebte Grafik, unzählige Special Moves und zahlreiche irrwitzige Animationen machen Pocket Fighters zu einer klaren Kaufempfehlung."
Samurai Shodown Special	PSX	1-2	SNK	SNK	6/10	3/98	"Samurai Shodown Special hätte ein richtig gutes Rating kassieren können, wären da nicht drei Vorgänger, die allesamt so ähnlich aussehen und sich vor allem genauso spielen, wie der vorliegende Titel."
Tekken 3	PSX	1-2	Namco	Namco	10/10	6/98, 10/98	"Wenn ein solch geniales Stück Software in den Händlerregalen steht, kann man bedenkenlos zugreifen!"
The King of Fighters '97	PSX	1-2	SNK	SNK	6/10	9/98	"Die unauffällige bis unverschämte Präsentation dürfte PlayStation-Besitzer, die bisher keinerlei Kontakt mit den King of Fighters-Titeln hatten, abschrecken."
Vs.	PSX	1-2	Konami	THQ	5/10	7/98	"Aufmachung und Spielmechanik sind zu altbacken."
X-Men - Children of the atom	PSX	1-2	Acclaim	Probe	5/10	4/98	"X-Men vereint gleich mehrere unschöne Eigenschaften in einem Titel: Überholte Aufmachung, Eintönigkeit und durchschnittliche Spielbarkeit."
X-Men vs Street Fighter (EX)	PSX	1-2	Capcom	Capcom	8/10	5/98	"Die traumhafte Spielbarkeit, gepaart mit einer soliden Aufmachung und einem reichhaltigen Angebot an unterschiedlichen Charakteren, läßt das Herz eines jeden Beat'em Up-Fans höher schlagen."

ROLLENSPIEL

Name	System	Spieler	Hersteller	Entwickler	Rating	Test in FG...	
Breath Of Fire III	PSX	1-2	Laguna	Capcom	8/10	8/98	"Leicht langatmiges, aber dennoch klassisch gutes RPG ohne große Überraschungsmomente. Fans der ersten beiden Teile sollten zugreifen."
Diablo	PSX	1-2	Electronic Arts	Blizzard Ent.	10/10	5/98	"Diablo ist ein wahres Meisterwerk und für Rollenspiel-Fans deshalb einfach ein Muß."
Holy Magic Century	N64	1	Imagineer	THQ	6/10	8/98	"Dieses Game ist nichts für jemanden mit Rollenspielerfahrung, weil es einfach keine Herausforderung darstellt. Für junge Einsteiger kann man das Produkt jedoch nur empfehlen."
Panzer Dragoon Saga	Saturn	1	Sega	Sega	9/10	5/98	"Hervorragendes RPG, das sich wirklich jeder Fan dieses Genres ohne Bedenken zulegen kann."
Saga Frontier	PSX	1	Squaresoft	Squaresoft	6/10	6/98	"Wer gerne wie an Mamas Händchen durch Abenteuer geführt wird, wird Saga Frontier nicht mögen. Hardcore-Zocker, die sich zutrauen, auch mal selbständig nach und nach ein RPG zu erforschen, sollten aber einen Blick riskieren."
Tales Of Destiny	PSX	1	Namco	Namco	9/10	12/98	"Trotz 16 Bit-Grafik dank interessanter Storyline für RPG-Fans absolut empfehlenswert."

JUMP'N RUN

Name	System	Spieler	Hersteller	Entwickler	Rating	Test in FG...	
Banjo-Kazooie	N64	1	Nintendo	Rare	10/10	7/98	"Mit Banjo-Kazooie erhält man das derzeit beste Jump'n Run. Grafisch und soundtechnisch auf absoluter Höhe eignet es sich zudem hervorragend als Vorzeigespiel für penetrante PC-Fanatiker."
Bomberman Hero	N64	1	Hudson Soft	Hudson Soft	8/10	8/98	"Mit Bomberman Hero landet Hudson zweifelsohne einen echten Volltreffer."
Chameleon Twist	N64	1-4	Sunsoft	Japan System Supply	7/10	12/97	"Chameleon Twist ist eine nette Abwechslung für alle, die Mario und Banjo mittlerweile mit geschlossenen Augen durchspielen können."
Crash Bandicoot 2	PSX	1	Sony	Naughty Dog	9/10	12/97	"Dank der Langzeitmotivation bietet Crash 2 einwandfreie Unterhaltung, die nur wärmstens empfohlen werden kann."
Crash Bandicoot Warped	PSX	1	Sony	Universal/Naughty Dog	9/10	12/98	"Crash 3 überzeugt sowohl in technischer, als auch in spielerischer Hinsicht. Wer mit einem Kauf liebäugelt, sollte zugreifen, bereuen wird man ihn wohl kaum."
Gex 2	N64	1	GT Interactive	Crystal Dynamics	9/10	10/98	"Zweifelsohne - Gex 2 ist ein ausgegorenes Jump'n Run ohne gravierende Schwächen. Wer Mario und Banjo schon durchgespielt hat, sollte sich Gex mal anschauen."
Gex: Enter the Gecko	PSX	1	Crystal Dynamics	BMG	10/10	5/98	"Mit diesem Spiel hat sich das verantwortliche Crystal Dynamics-Team mit Sicherheit ein unvergeßliches Denkmal geschaffen. Selten konnte man bei einem Softwarekauf so wenig Fehler machen!"
Heart of Darkness	PSX	1	Infogrames	Amazing Studios	9/10	8/98	"Heart of Darkness ist das perfekte Spiel für alle, die schon immer einmal in einem Film mitspielen wollten."
Jersey Devil	PSX	1	Ocean	Mega Toon Studios	7/10	1/98	"Technisch einwandfreies und zudem forderndes 3D-Gehüpfe. Wer nach einem rätsellastigen Jump'n Run sucht, kann durchaus zugreifen."
Klonoa - Door to Phantomile	PSX	1	Namco	Namco	9/10	3/98	"Klonoa zählt zu den Höhepunkten in der Liaison zwischen der zweiten und dritten Dimension und hinterläßt ein hervorragendes Spielgefühl."
Lucky Luke	PSX	1	Laguna	Infogrames	7/10	5/98	"Immer wieder erfrischender Comicspaß für Comicfans, Kinder und Junggebliebene."
Pandemonium 2	PSX	1	BMG	Crystal Dynamics	10/10	12/97	"Crystal Dynamics hat hier ein grandioses As im Ärmel. Kauft dieses Spiel."
Pitfall 3D - Beyond the Jungle	PSX	1	Activision	Activision	8/10	4/98	"Ein gelungenes Plattformspiel, das nicht nur Kennern des Originals viel Freude bereiten wird."
Rascal	PSX	1	Psygnosis	Travellers Tales	6/10	4/98	"Amüsantes 3D-Jump'n Run auf hohem technischen Niveau, das aber aufgrund einer mißlungenen Kameraführung und einem knallharten Schwierigkeitsgrad nicht so recht überzeugen kann."
Skull Monkeys	PSX	1	Electronic Arts	Dreamworks Interactive	9/10	3/98	"Fans der Earthworm Jim-Spiele kommen auf ihre Kosten, aufgrund des gewaltigen Umfangs macht das Knetspektakel auch längerfristig Spaß."
Spyro The Dragon	PSX	1	Sony	Universal/Insomniac	9/10	11/98	"Unterhaltsames 3D-Jump'n Run mit einer überragenden Grafikengine, an dem vor allem jüngere Spieler ihre Freude haben werden."
Starshot - Panik im Sp. Circus	N64	1	Infogrames	Infogrames	7/10	12/98	"Starshot kann zwar nicht mit Hochkarätern wie Mario oder Banjo mithalten, weiß einen aber dennoch kurzzeitig zu unterhalten."
Super Bomberman 64	N64	1-4	Hudson Soft	Hudson Soft	6/10	12/97	"Bomberman-Fans sollten einen Blick riskieren, Neu-Einsteiger sind aber wohl mit einem der Vorgänger besser bedient."
Verg. Welt: Jurassic Park	Saturn	1	Appaloosa	Appaloosa	8/10	12/97	"Wer auf ein gnadenlos schweres Plattformspiel mit einem nicht zu verachtenden Blutfaktor steht, ist mit Vergessene Welt bestens bedient."
Wild 9	PSX	1	Interplay	Shiny Entertainment	8/10	10/98	"Wer Abwechslung sucht, wird sie in Wild 9 auf jeden Fall finden, und David Perry-Fans werden sowieso zugreifen."
Yoshi's Story	N64	1	Nintendo	Nintendo	9/10	2/98	"Yoshi's Story erfüllt die hohen Erwartungen nicht ganz. Schmerzlich wird das ausgefeilte Spieldesign von Yoshi's Island (SNES) vermißt. Trotzdem immer noch ein sehr gutes Spiel mit hochklassiger Grafik. Vor allem für jüngere Spieler empfehlenswert."

SHOOT'EM UP

Name	System	Spieler	Hersteller	Entwickler	Rating	Test in FG...	
Assault	PSX	1-2	Konami	Telstar Elec. Studios	8/10	10/98	"Wer auf heiße Action und Dauerballern steht, findet in Assault ein willkommenes Fressen."
Buck Bumble	N64	1-4	Ubi Soft	Ubi Soft	7/10	12/98	"Anfangs macht Buck Bumble Spaß, nach ca. zwölf bis fünfzehn Runden macht es kurzzeitig süchtig, dann allerdings ist der Spaß vorbei."
Elemental Gearbolt	PSX	1-2	Sony	Alfa Systems	7/10	4/98	"Lightgun Shooter, der dank des innovativen Gameplays für Freaks eine Überlegung wert sein sollte."
Future Cop L.A.P.D.	PSX	1-2	Electronic Arts	Electronic Arts	7/10	11/98	"Abgesehen von der etwas grobpixeligen Grafik und der Tatsache, daß sich nur jeweils nach bestandenen Missionen speichern läßt, weiß das Spiel von Anfang an zu begeistern."
G-Darius	PSX	1-2	Taito	Taito	7/10	7/98	"Zugreifen sollten vornehmlich Freunde harter Ballerspiele und der alten Darius-Teile, da G-Darius das bis dato beste Darius ist."
Judge Dredd	PSX	1-2	Gremlin Interactive	Gremlin Interactive	4/10	1/98	"Absolut unausgegorenes Stück Software, das lieber im Regal stehengelassen werden sollte."
N20	PSX	1-2	Gremlin	Gremlin	8/10	8/98	"N20 vereint die Spielbarkeit eines Klassikers mit dem Look der Next Generation. Am besten antesten!"
Robotron X	N64	1-2	Midway	Crave	2/10	3/98	"Absoluter Nintendo 64-Totalausfall. Da kommt mit der Automatenversion mit Sicherheit deutlich mehr Freude auf."
R-Types	PSX	1-2	Irem	Irem	7/10	4/98	"Für Nostalgiker absolut empfehlenswert, aber leider nicht mehr auf dem aktuellen Stand der Technik."
Star Soldier - Vanishing Earth	N64	1	Hudson	Hudson	5/10	10/98	"Langweiliges Leveldesign, gepaart mit einer unspektakulären, wenn auch Slowdown-freien Grafik, dazu ein monotoner Techno-Soundtrack - das ist Star Soldier."
Thunder Force V - Perfect Sys.	PSX	1	Tecnosoft	Tecnosoft	8/10	8/98	"Thunder Force V ist allemal einen Gang zum Importhändler wert. Zumindest Probespielen ist für Fans Pflicht."
Viper	PSX	1	Infogrames UK	X-Ample	8/10	7/98	"Alles in allem ein gutes Produkt, das hoffentlich den ihm gebührenden Anklang in der Spielerschaft finden wird."
Xenocracy	PSX	1	UBI Soft	Grolier Interactive	5/10	8/98	"Trotz guter Ansätze bleibt letztendlich doch nur ein durchschnittliches Spiel, das keinesfalls mit aktuellen Weltraum-Shootern konkurrieren kann."

RENNSPIELE

Name	System	Spieler	Hersteller	Entwickler	Rating	Test in FG...	
Aero Gauge	N64	1-2	Konami	Locomotive Inc.	6/10	5/98	"Gäbe es die Konkurrenz aus dem Hause Nintendo nicht, hätte das leider nur durchschnittliche Rennspiel eine Existenzberechtigung, so kann man aber nur zum ausführlichen Antesten raten."
automobili Lamborghini	N64	1-4	Konami	Titus	8/10	1/98	"Eine direkte Steuerung, viele Spielmodi und flüssige Grafik versprechen einiges an Spielspaß
Cart World Series	PSX	1-2	Sony	Sony	8/10	12/97	"Cart World Series ist eine nette Alternative zu Psygnosis' Formel 1-Spielen für US-Sport-Begeisterte."
Circuit Breakers	PSX	1-4	Mindscape	Supersonic	7/10	8/98	"Netter Racer, der jedoch seine wahre Stärke erst ausspielt, wenn man zu mehreren vor seiner Konsole sitzt."
Colin McRae Rally	PSX	1-2	Codemasters	Codemasters	10/10	7/98	"Endlich mal wieder eine komplexe und realistische Steuerung. Eindeutig das derzeit beste Rallye-Rennspiel."
Courier Crisis	PSX	1	BMG	New Level Software	7/10	12/97	"Courier Crisis ist für Freunde schneller Action à la Road Rash geeignet, kann aber auch manchaml frustrierend sein."
Cruis'n World	N64	1-4	Nintendo	Eurocom	5/10	9/98	"Cruis'n World ist ein reinrassiges Arcade-Spiel, das wohl keinen so richtig lange an den Bildschirm fesseln wird."
Diddy Kong Racing	N64	1-4	Nintendo	Rare	10/10	12/97	"Mit Diddy Kong Racing kann selbst Mario Kart nicht mithalten. Die unglaubliche Vielfalt der Strecken und der Abwechslungsreichtum sorgen für genügend Langzeitmotivation."
F1 World Grand Prix	N64	1-2	Nintendo	Video Sys./Paradigm	8/10	10/98	"Wer nach einer ernsthaften Formel 1-Simulation für sein N64 sucht, ist bei F1 World Grand Prix bestens aufgehoben."
Formel 1 98	PSX	1-4	Psygnosis	Visual Sciences	9/10	12/98	"Formel 1-Fans und solche, die es werden wollen, sind mit Formel 1 98 bestens bedient, auch wenn sie bereits Formel 1 97 besitzen."
Formula Karts	PSX	1-2	Telstar Electr. Studios	Manic Media Prod.	6/10	1/98	"Technisch akzeptables Rennspiel, das in puncto Spielbarkeit solide ist, aber keine neuen Maßstäbe setzt."
Formula Karts	Saturn	1-2	Sega	Sega	5/10	12/97	"Unausgegoren - anders läßt sich diese "Kart-Simulation" nicht beschreiben."
F-Zero X	N64	1-4	Nintendo	Nintendo	10/10	9/98	"Shigeru Miyamoto richtet einen weiteren SNES-Klassiker perfekt neu an und enttäuscht seine Fans in keinster Weise. Aus dem Weg wipEout und extreme G, hier kommt F-Zero X!"
Gran Turismo	PSX	1-2	Sony	Sony	10/10	3/98, 6/98	"Am besten beantragt man zwei Wochen Urlaub, geht zu seinem Händler und holt sich Gran Turismo und vergräbt sich daheim vor seiner PlayStation."
Greatest 70's	PSX	1	Epoch	Epoch	5/10	3/98	"Absolut durchschnittliches Rennspiel mit sehr gewöhnungsbedürftiger Steuerung, das noch nicht einmal einen Zwei-Spieler-Modus besitzt."
GT 64	N64	1-2	Laguna	Genki	6/10	7/98	"Stark durchschnittliches N64-Rennspiel mit solider Steuerung, aber den gewohnten Unschärfen in puncto Grafik und Grafikaufbau."
J. Mc Grath Supercross 98	PSX	1-2	Acclaim	Probe	7/10	7/98	"Absoluter Höhepunkt und gutes Kaufargument ist der Streckeneditor, der es ermöglicht, immer wieder neue, abwechslungsreiche Kurse zu bauen."
Jet Moto 2	PSX	1-2	Sony	Singletrac	7/10	1/98	"Interessanter Racing-Titel, der jedoch keine spielerischen Neuheiten gegenüber dem Vorgänger bietet."
Kart Duel 2	PSX	1-2	Laguna	Sunsoft/GASP	6/10	2/98	"Mittelmäßige Aufmachung und hartnäckige Computergegner machen aus Kart Duel 2 ein Rennspiel, das die große Masse nicht anspricht."
Mega Man Battle & Chase	PSX	1-2	Laguna	Capcom	6/10	4/98	"Überholt wirkender Fun-Racer, der auf den 16-Bit-Systemen höchste Wertungen kassiert hätte."
MotorHead	PSX	1-2	Gremlin	Gremlin	8/10	6/98	"Trotz Gran Turismo und Co. kommt man als Rennspieler kaum an dieser Software-Perle vorbei. Ohne neGcon-Pad macht MotorHead allerdings kaum halb so viel Spaß."
Moto Racer	PSX	1-2	Electronic Arts	Electronic Arts	7/10	12/97	"Wer schon immer ein arcadelastiges Motorrad-Spiel gesucht hat, kann bedenkenlos zugreifen."
Moto Racer 2	PSX	1-2	Electronic Arts	DSI	8/10	11/98	"Dank der Kombination aus Straßenrennen und Moto-Cross-Action dürfte genug Abwechslung geboten sein."
Nascar 98	PSX	1-2	Electronic Arts	Electronic Arts	8/10	12/97	"Nach dem Motto `Zu zweit macht's doppelt Spaß` weiß Nascar Rennspiel-Fans zu begeistern."
Newman Haas Racing	PSX	1-2	Psygnosis	Psygnosis	7/10	4/98	"Newman Haas Racing entspricht etwa Formel 1 97, übertragen auf den amerikanischen Markt, kann aber technisch nicht ganz mithalten."
Off Road Challenge	N64	1-2	Midway	Midway	7/10	9/98	"Spieler, die Cruis'n USA auch nur in geringstem Maße mochten, werden Off Road Challenge lieben."
Red Asphalt - Rock'n Roll Racing 2	PSX	1-2	Acclaim	Interplay	6/10	3/98	"Rasantes Rennspiel, das mit einer Menge Actionelementen gespickt wurde. Grafisch nicht auf dem neuesten Stand und mit hakeliger Steuerung, bereitet es nach geduldigem Spielen dennoch etwas Spaß."
Road Rash 3D	PSX	1	Electronic Arts	Electronic Arts	9/10	7/98	"Fans der Reihe werden mehr als nur zufrieden sein. Trotz oder gerade wegen des leisen Anklopfens an die Grenzen des guten Geschmacks ein Spaß für die ganze Familie."
Rushdown	PSX	1-2	Canal + Multimedia	Virtual Studio Ent.	7/10	12/98	"Rushdown hat seine größten Stärken in der Aufmachung. Aufgrund spielerischer Mängel wird man aber leider nicht lange an den Bildschirm gefesselt."
San Francisco Rush	N64	1-4	GT Interactive	Atari Games	6/10	1/98	"Durchschnittliches Rennspiel mit guten Ansätzen, das sich letztendlich an der Konkurrenz die Zähne ausbeißt."
S.C.A.R.S	PSX	1-4	Ubi Soft	Vivid Image	7/10	11/98	"Reinrassiges Party-Spiel, das auch im Ein-Spieler-Modus eine Zeit lang für Unterhaltung sorgt."
Sega Touring Car	Saturn	1-2	Sega	Sega	6/10	12/97	"Leider ist Sega Touring Car noch schlechter als sein großer Automatenbruder. Mit Sega Rally ist man daher besser beraten."
Test Drive 4	PSX	1-2	Accolade/EA	Pitbull	7/10	1/98	"Technisch ausgereiftes Produkt, das mit großem Umfang und vielen Spielvarianten zu motivieren weiß."
Test Drive 5	PSX	1-2	Electronic Arts	Pitbull	6/10	12/98	"Typischer Arcade-Racer mit langen, abwechslungsreichen Strecken und einem Fuhrpark, der sich sehen lassen kann. Allerdings versalzt einem der zu hoch angesetzte Schwierigkeitsgrad gehörig die Spielspaßsuppe."
The Need for Speed III - Hot Pursuit	PSX	1-2	Electronic Arts	Electronic Arts	9/10	6/98	"Der bisherige Höhepunkt der Need for Speed-Reihe läßt keine Wünsche offen - es sein denn, man hat kurz vorher Gran Turismo gespielt..."
TOCA	PSX	1-2	Codemasters	Codemasters	9/10	12/97	"Wer auf realistisches Rennvergnügen steht, sollte uneingeschränkt zugreifen."
TOCA 2	PSX	1-4	Codemasters	Codemasters	10/10	12/98	"TOCA 2 bietet Fahrspaß pur. Wer Wert auf Spielbarkeit gepaart mit guter Grafik legt, ist bestens bedient."
Top Gear Rally	N64	1-2	Midway	Kemco	6/10	12/97	"Annehmbares Rennspiel, das allerdings mittlerweile nicht mehr ganz konkurrenzlos dasteht."
Total Drivin	PSX	1-2	Ocean	Eutechnyx	9/10	12/97	"Wer schon alle Top-Spiele des Genres sein Eigen nennt, ist mit Total Drivin bestens beraten."
V-Rally Edition 99	N64	1-2	Infogrames	Eden Studios	7/10	12/98	„Schlecht ist das Produkt keineswegs, doch einen ähnlichen Quantensprung wie seinerzeit die erste Version stellt es definitiv nicht dar.“
Vigilante 8	PSX	1-2	Activision	Luxoflux	8/10	7/98	"Gelungener Genremix mit einem motivierenden Quest-Modus."
Wrecking Crew	PSX	1-2	Konami	Telstar	7/10	7/98	"Wrecking Crew zeigt deutlich auf, wie einem technisch einwandfreien, wenn auch sehr simpel in Szene gesetzten Titel, dank fehlender Spielbarkeit eine Spitzenwertung verwehrt wurde."
XG 2	N64	1-4	Acclaim	Probe	9/10	12/98	"Wer den ersten Teil mochte, wird in XG 2 seine Erfüllung finden. Hasser des Vorgängers werden aber auch diesmal keine Freude an dem Spiel haben."

Kostenlose Preisliste anfordern!!!



SONY Playstation

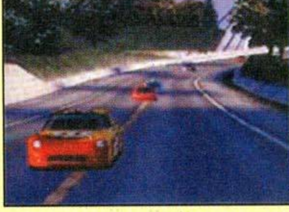


Grundgerät D.S. Pad	239,00

fragen Sie nach unseren Bundles



JOGCON Controller	159,95
Jordan Lenkrad	149,95
Memory Cards	ab 19,95
Scorpion Light Gun	79,95
Xploder Cheat Modul	94,95
Apocalypse	99,95
Blaze & Blade	99,95
Box Champions	99,95
Brave Fencer	129,95
Breath of Fire 3	109,95
Colony Wars 2	99,95
Cool Boarders 3	99,95
Crash Bandicoot 3	99,95
Ehrgeiz	139,95
Fifa Soccer 99	99,95
Kensei Sacred Fist	129,95
Nascar 99	99,95
NHL Hockey 99	99,95
Lunar Silver Star limited	149,95
Oddworld Abe´s Exodus	99,95
Racing Sim 2	99,95
Ridge Racer 4	139,95



R-Type Delta	139,95
Silent Hill	129,95
Soul Reaver	129,95
Spyro the Dragon	89,95
Suikoden II	129,95
Tai Fu	129,95
Tales of Destiny	129,95
Toca Touring Car 2	99,95

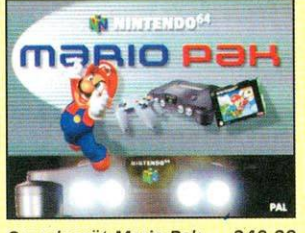


Tomb Raider 3	99,95

Weitere Titel und Zubehör auf Anfrage!



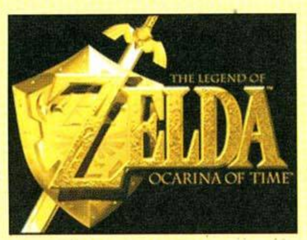
Nintendo 64



Grundgerät Mario Pak	249,00
Controller (6 Farben)	59,95
4MB Memory Expansion	69,95
1080° Snowboarding	99,95
Body Harvest	129,95
Extreme G2	129,95
Fifa Soccer 99	134,95
F-Zero X	99,95
Glover	99,95
Knife Edge	99,95
Nascar 99	119,95
NBA Jam 99	129,95
NFL Quarterback 99	129,95
NHL Breakaway 99	129,95
NHL Hockey 99	124,95
Rogue Squadron	129,95
Space Station S.V.	109,95



Turok 2	99,95
Turok 2 - uncut -	119,95
V-Rally 98 C.E.	129,95
WipeOut 64	149,95
WCW vs. NWO Revenge	149,95



Zelda - Ocarina o.Time	129,95

Weitere Titel und Zubehör auf Anfrage!

NEO GEO Pocket

NEOGEO POCKET



Grundgerät in 8 verschiedenen Farben	145,00
Baseball Stars	89,90
Cup 98	89,95
King of Fighters R1	99,95
Pocket Tennis	89,95
Puzzle	89,95

Weitere Titel auf Anfrage!



Sega Dreamcast



Grundgerät jp	Tagespreis
Controller	89,95
VMS Memory Card	79,95
Arcade Joyboard	199,00



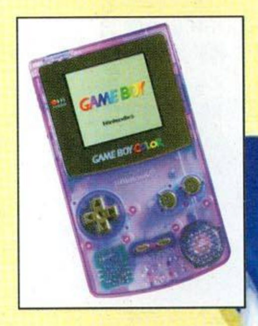
Virtua Fighter 3tb	169,95
Sega Rally 2	169,95
Pen Pen Triathlon	169,95
July (RPG)	169,95
Godzilla Generations	169,95
Sonic Adventure	169,95



Blue Stinger	169,95
Geist Force	169,95
Incoming	169,95
F1-Monaco G.P.	169,95
Evolution	169,95
King of Fighters 98	169,95



Game Boy Color



Grundgerät	149,00
Conkers Pocket Tails	69,95
Game & Watch Gallery	49,95
Harvest Moon	69,[illegible]
NBA Jam 99	69,[illegible]
Pocket Bomberman	49,95
Quest for Camelot	69,95
Tetris Deluxe	49,95
Turok II	69,95

Weitere Titel auf Anfrage!

ARJAY GAMES

Ebertplatz 2
50668 Köln
Montag bis Freitag
10:00 - 19:00 Uhr
Fon: 0221-1607111
Fax: 0221-1607179
www.arjay-games.de
info@arjay-games.de

Alle Sendungen werden im Sicherheitskarton verschickt.
bestellen unter 0221-1607111. Versandkostenfrei*

- Sony Playstation
- Nintendo 64
- Sega Dreamcast
- Game Boy Color
- NEO GEO Pocket
- Digital Video Disk
- Merchandise

Bei Ihrer Bestellung akzeptieren wir auch folgende Kreditkarten:
EUROCARD MasterCard VISA

Besuchen Sie auch unseren Laden am Ebertplatz 2 in Köln

JUMP N RUN®





*Wir versenden versandkostenfrei ab einem Software-Bestellwert von DM 50,– zzgl. DM 3,–, NN-Gebühr. Ab einer Bestellung von zwei Artikeln (davon 1 mal Software minimum) sparen Sie die NN-Gebühr. Darunter berechnen wir DM 10,00 Versandkosten. Erstbestellungen per Kreditkarte bitten wir schriftlich oder per Tel einzureichen. Annahmeverweigerungen werden pauschal mit den entstandenen Lieferkosten in Höhe von DM 20,– berechnet. Unser Recht auf Erfüllung des Kaufvertrages bleibt hiervon unberührt. Es wird keine Haftung für Inkompatibilität übernommen. Druckfehler, Irrtümer und Preisänderungen bleiben vorbehalten. Umtausch von Software wegen Nichtgefallen ausgeschlossen. Defekte Ware wird repariert oder ersetzt. Es gelten unsere allgemeinen Geschäftsbedingungen. Alle Logos sind eingetragene Warenzeichen und werden hiermit anerkannt. Händleranfragen erwünscht.

STRATEGIE

Name	System	Spieler	Hersteller	Entwickler	Rating	Test in FG...	
Command & Conquer 2	PSX	1-2	Virgin	Westwood	10/10	12/97	"Jeder Strategie-Fan sollte keine Sekunde zögern und diesen Titel sofort in seine Sammlung einreihen."
C&C - Alarmstufe Rot	PSX	1-2	Virgin Interactive	Westwood Studios	9/10	10/98	"Wer Alarmstufe Rot durchgespielt hat und nach mehr Schlachten giert, der sollte bei Alarmstufe Rot: Gegenschlag auf jeden Fall zugreifen."
C&C - Tiberiumkonflikt PLAT.	PSX	1	Virgin	Westwood	9/10	10/98	"Wer als Strategiefan diese Mutter aller Echtzeitschlachten nicht im Schrank stehen hat, sollte dank Platinum-Edition dringend zugreifen."
Final Fantasy Tactics	PSX	1	Squaresoft	Squaresoft	8/10	4/98	"Fans von Strategie-RPGs und Final Fantasy VII sollten den Kauf in Betracht ziehen."
Kartia	PSX	1-2	Atlus	Atlus	7/10	12/98	"Für Strategie-Fans interessant, aufgrund ziemlich langwieriger Kämpfe und trägem Spielfluß aber recht ermüdend."
Shining Force III	Saturn	1	Sega	Sega	9/10	7/98	"Rundum empfehlenswertes Spiel, das nur die absoluten Strategiehasser im Laden lassen dürfen."
Wargames	PSX	1-2	Electronic Arts	Electronic Arts	8/10	8/98	"Wargames richtet sich vor allem an den actionorientierten Spieler ohne tiefste spielerische Wünsche. Aufgrund des mitreißenden Spielprinzips sollten jedoch auch alle anderen einen intensiveren Blick riskieren."
Warhammer: Dark Omen	PSX	1	Electronic Arts	Electronic Arts	8/10	5/98	"Fans der Games Workshop-Serie können bedenkenlos zugreifen, alle anderen sollten ob des hohen Schwierigkeitsgrades vorher zumindest einmal hineinschnuppern."
Youngblood	PSX	1	GT Interactive	Real Time	3/10	4/98	"Youngblood ist aufgrund seiner eklatanten Schwächen ein durch und durch abzulehnender Titel und kann deswegen wirklich niemandem empfohlen werden."

SPORTS

Name	System	Spieler	Hersteller	Entwickler	Rating	Test in FG...	
1080° Snowboarding	N64	1-2	Nintendo	Nintendo	9/10	5/98	"Mit 1080° erwirbt man eine sensationell gute Snowboard-Simulation, die versucht, diesen Sport realistisch in seiner gesamten Bandbreite zu interpretieren."
Actua Soccer 2	PSX	1-4	Softgold	DMA Design	8/10	1/98	"Grafisch voll auf der Höhe und auch spielerisch ohne große Mängel."
adidas Power Soccer 98	PSX	1-4	Psygnosis	Shen	3/10	7/98	"Nach spielerischem Tiefgang sucht man bei adidas Power Soccer 98 vergeblich."
Airboarder 64	N64	1-2	Human	Human	6/10	6/98	"Das schnelle Spiel für zwischendurch für alle Skate- und Snowboard-Freaks. Leider fehlt etwas der Tiefgang und vor allem der nötige Feinschliff."
All Star Baseball 99	N64	1-4	Acclaim	Iguana	6/10	9/98	"Zwar hat All Star Baseball 99 spielerisch einiges zu bieten, doch das Grundgerüst ist lange nicht so stabil wie noch bei Ken Griffey jr. Baseball von Nintendo."
AllStar Tennis '99	PSX	1-4	Ubi Soft	Smart Dog	5/10	11/98	"Selbst als Alternative zu Pete Sampras kann man AllStar Tennis '99 niemandem ans Herz legen, die Spielbarkeit ist dazu einfach zu wenig im Durchschnittsbereich."
Beach Volley Heroes	PSX	1-2	Funsoft	American Technos	5/10	5/98	"Beach Volley Heroes ist das Spiel, auf das eigentlich keiner gewartet hat. Wenn möglich, unbedingt erst anspielen."
Chill	PSX	1-2	Eidos	Eidos	4/10	5/98	"Lieblos hingeschludert, in fast allen Punkten unterdurchschnittlich und ohne Chancen im direkten Kampf innerhalb der PlayStation-Konkurrenz."
Coolboarders 3	PSX	1-2	Sony	Idol Minds	9/10	12/98	"Coolboarders 3 besticht mit ellenlangen Abfahrten und Slalomkursen sowie Abwechslung für Board-Akrobaten."
Cyball Zone	PSX	1-8	GT Interactive	Rage Software	8/10	6/98	"Cyball Zone entpuppt sich bereits nach kurzer Spielzeit als gelungene Mischung aus Sport und Action. Mit acht Spielern gleichzeitig bleibt auf lange Sicht kein Auge trocken."
Everybody's Golf	PSX	1-4	Sony	Camelot	8/10	7/98	"Selbst Anti-Golfer werden bei diesem Party-Game mit Begeisterung den Schläger schwingen."
Extreme Snowbreak	PSX	1-2	Laguna	Virtual Studios	5/10	4/98	"Extreme Snowbreak vermittelt den Eindruck, als hätten die Macher im Abfall die Coolboarders-Engine entdeckt und schnell ein Spiel außenrum geflickt."
FIFA 98 - Die WM-Qualifikation	N64/PSX	1-4/1-8	Electronic Arts	EA Sports	10/10	1/98	"Für Fußball-Fans auf beiden Konsolen ein absoluter Pflichtkauf."
FIFA 98 - Road to World Cup	Saturn	1-8	Electronic Arts	EA Sports	5/10	4/98	"FIFA 98 ist eine Konvertierung, die man sich besser hätte sparen sollen."
Frankreich '98 - Die Fußb.-WM	N64	1-4	Electronic Arts	EA Sports	10/10	6/98	"Geniales WM-Produkt, das gerade im Zwei-Spieler-Modus für stundenlange Fußballsessions gut ist."
Frankreich '98 - Die Fußb.-WM	PSX	1-8	Electronic Arts	EA Sports	10/10	6/98	"Eines der besten PSX-Fußballspiele, das jedoch mittlerweile im Schatten des deutlich verbesserten FIFA 99 steht."
Golden Goal 98	PSX	1-2	Take 2	Z-Axis	7/10	7/98	"Golden Goal 98 macht trotz eindeutiger grafischer Schwächen jede Menge Spaß."
ISS 98	N64	1-4	Konami	Konami	10/10	8/98	"Auch wenn man Frankreich 98 und ISS 64 sein Eigen nennt, sollte man nochmal zuschlagen."
ISS 98 Pro	PSX	1-2	Konami	Konami	9/10	10/98	"Wer auf realistisches Gekicke mit Abwehrschlachten und Mittelfeldgeplänkel steht, sollte unbedingt ein Spiel wagen."
J. League - Winning Eleven 3	PSX	1-4	Konami	Konami	8/10	4/98	"J. League Winning Eleven 3 gehört zu den besten Fußballspielen auf der PlayStation und übertrifft sogar seine Vorgänger."
Kick Off World	PSX	1-4	Funsoft	Anco	4/10	8/98	"Bei diesem Produkt fragt man sich, welche Käuferschichten man hinter dem oft zitierten Ofen hervorlocken möchte."
Libero Grande	PSX	1-2	Namco	Sony	4/10	12/98	"Libero Grande braucht kein Mensch! Unterdurchschnittliche Grafik, grausame Steuerung und wenig Anspruch lassen Libero Grande zur grande Katastrophe werden."
Madden Football 64	N64	1-4	Electronic Arts	EA Sports	8/10	4/98	"Drei Schwierigkeitsstufen, der Saison-Modus und die Möglichkeit, eigene Teams zusammenzustellen, garantieren langfristigen Spielspaß."
Madden NFL 98	PSX/Saturn	1-16	Electronic Arts	EA Sports	8/10	12/97	"Footballfans ohne N64 greifen zur Low-Price-Variante des Vorgängers, Besitzer eines N64 holen sich das obergeniale NFL Quarterback Club."
Madden NFL 99	N64	1-4	Electronic Arts	EA Sports	9/10	12/98	"Footballverrückten kann man den Kauf dringend ans Herz legen, denn Madden ist ein ganz klares Spitzenprodukt."
Madden NFL 99	PSX	1-4	Electronic Arts	EA Sports	9/10	11/98	"Madden 99 ist wegen seines realistischen Spielverhaltens und seiner unkomplizierten Steuerung das beste Football, das derzeit für PlayStation zu haben ist."
ML Baseball feat. K. Griffey jr.	N64	1	Nintendo	Angel Studios	8/10	8/98	"Ken Griffey jr. empfiehlt sich vor allem für Baseballfreunde. Neueinsteiger sollten lieber erst probespielen."
Nagano Olympic Hockey	N64	1-4	Midway	Atari Games	4/10	5/98	"Diesen Titel kann man ruhigen Gewissens im Regal stehenlassen."
Nagano Winter Olympics	N64/PSX	1-4	Konami	Konami	4/10	3/98	"Durchweg schrottige "Wintersportsimulation", die nicht einmal annähernd an Qualitäten von längst vergangenen Klassikern im Stile eines Winter Games anknüpfen kann."
NBA Action	Saturn	1-8	Sega	Sega Sports	9/10	1/98	"Optisch und audiotechnisch ansprechendes Basketballspiel, das eher Simulationscharakter hat und für eigentlich jeden Sportfan eine hervorragende Wahl darstellt."
NBA Courtside	N64	1-4	Nintendo	Nintendo	9/10	7/98	"Fans von actiongeladenen Sportspielen sollten lieber erst hineinschnuppern, doch wer realistische Simulationen mit hoher spielerischer Qualität sucht, wird hier bestens bedient."
NBA Fastbreak	PSX	1-8	Midway	Midway	8/10	2/98	"Basketballtitel mit sehr hohem Simulationscharakter, der für Einsteiger nicht zu empfehlen ist."

SPORTS

Name	System	Spieler	Hersteller	Entwickler	Rating	Test in FG...	
NBA Live 98	PSX	1-8	Electronic Arts	Electronic Arts	10/10	1/98	"NBA Live 98 bietet viele Stunden Spielspaß."
NBA Pro '98	N64	1-4	Konami	Konami	7/10	5/98	"Das Spiel krankt am trägen Spielablauf, der zusammen mit der stark verschwommenen Grafik Anlaß zur Kritik gibt."
NBA Pro '98	PSX	1-8	Konami	Konami	8/10	5/98	"Besser als die N64-Umsetzung, jedoch rechtfertigen die geringfügigen Verbesserungen gegenüber den beiden Vorgängern allein keinen Kauf."
NFL Quarterback Club 98	N64	1-4	Acclaim	Iguana	10/10	12/97	"Footballfans müssen zugreifen, Sportspielfans müssen, und alle anderen sollten das Game mal anspielen."
NHL 98	Saturn	1-4	Electronic Arts	Electronic Arts	9/10	3/98	"Hervorragend gelungene PlayStation-Umsetzung, die zwar leider etwas an technischen Mängeln krankt, diese tun der Spielbarkeit aber nur in erträglichem Maße Abbruch."
NHL 99	N64/PSX	1-2	Electronic Arts	EA Sports	10/10	12/98	"EA Sports hat mit NHL 99 wieder mal einen Meilenstein in Sachen Eishockey gesetzt. Derzeit das beste Eishockeyspiel auf dem Markt."
NHL All Star Hockey	Saturn	1-8	Sega Sports	Sega Sports	7/10	2/98	"Ein Spiel für Eishockey-Freunde, die eher zwischendurch mal eine Partie wagen und nicht unbedingt große spielerische Tiefe erwarten."
NHL Breakaway 64	N64	1-4	Acclaim	Sculptured Software	9/10	3/98	"Die wichtigen Komponenten Steuerung und Grafik sind bis auf ein dezentes Ruckeln voll auf der Höhe und fesseln zusammen mit dem langfristig motivierenden Management-Part auch länger an die Konsole."
NHL Face Off 98	PSX	1-8	Sony	Sony	8/10	2/98	"Ein Vertreter des eher arcadelastigen Sportspiels, der vor allem in der Gruppe Spaß macht."
NHL Powerplay 98	PSX	1-8	Virgin	Radical Development	6/10	4/98	"Gegen seine Genrekollegen hat NHL Powerplay 98 weder in grafischer noch in spielerischer Hinsicht eine Chance und kann lediglich akustisch überzeugen."
PGA Tour Golf 98	PSX	1-4	Electronic Arts	Electronic Arts	7/10	1/98	"Wegen mangelnder Alternativen können Golffans nach wie vor zugreifen."
Premier Manager 98	PSX	1-4	Funsoft	Gremlin	7/10	9/98	"Wer seine Ansprüche zurückschrauben kann, wird Player Manager 98 einiges an Spielspaß abgewinnen können."
Sega Worldwide Soccer'98 CE	Saturn	1-4	Sega	Sega Sports	8/10	12/97	"Kein Spiel für jedermann, aber ein Spiel für Fußballfanatiker, die nach einem 0:4 gegen den Computer nicht die Konsole zertreten, sondern die Fehler analysieren und üben, üben und nochmals üben."
Snowboard Kids	N64	1-4	Atlus	Atlus	6/10	2/98	"Technisch unausgereifte Fun-Pistenraserei ohne Langzeitmotivation."
Snow Racer 98	PSX	1-2	Laguna	P.A.M. Dev./Infogrames	8/10	5/98	"Snow Racer setzt sich zusammen mit Coolboarders an die Spitze der PlayStation-Snowboardcharts."
Steep Slope Sliders	Saturn	1	Sega	Pack-in-Soft/Cave	8/10	1/98	"Das technisch gelungene Fun-Game ist genau das Richtige für zwischendurch."
Super Match Soccer	PSX	1-2	Acclaim	Cranberry Source	3/10	7/98	"Unterdurchschnittliche Grafik, mangelhafte Steuerung und fehlender Feinschliff drängen zu der Frage nach der Existenzberechtigung dieses Produkts."
Tennis Arena	PSX	1-4	Konami	Smart Dog	7/10	1/98	"Technisch durchschnittliches und zudem etwas anspruchsloses Tennis-Spiel, das vor allem zu zweit vor den Bildschirm lockt."
Total NBA 98	PSX	1-8	Sony	Sony	9/10	6/98	"Total NBA 98 bietet fast alles, was man von einer Basketballsimulation verlangen kann: tolle Grafik, atmosphärischer Sound und ein Gameplay mit leichten Schwächen."
Wayne Gretzky 98 3D Hockey	N64	1-4	Midway	Atari Games	5/10	2/98	"Ein weiterer Titel, den man unter der Rubrik "Da denkt bald niemand mehr dran" einordnen kann."
WCW Nitro	PSX	1-2	Konami	THQ	5/10	7/98	"WCW Nitro scheitert an dem mißlungenen Experiment, das mit der Steuerung unternommen wurde."
WCW vs nWo	N64	1-4	THQ	THQ	9/10	2/98	"WCW vs nWo besticht mit ausgefeilten Aktionen, einer sehr intelligent gelösten Steuerung und einer enormen Varianz an Kämpfern."
WCW vs nWo Revenge	N64	1-4	Konami	AKI/THQ	10/10	12/98	"WCW vs nWo Revenge dürfte auf lange Zeit das beste Wrestlingspiel für Konsolenbesitzer bleiben. Vor allem im Mulitplayer-Mode weiß das Spiel ohne Ende zu begeistern."
Winter Heat	Saturn	1-4	Sega	Sega Sports	8/10	3/98	"So wird's gemacht: Während PSX- und N64-Besitzer letzten Winter leer ausgingen, durfte der tapfere Sega-Fan spaßige Wintersportdisziplinen durchleben - in beeindruckend hoher Qualität."
World League Soccer 98	PSX	1-4	Eidos	Silicon Dreams	7/10	7/98	"Soundkulisse und Grafik auf Topniveau und im Gegenzug unnötige Patzer bei der immens wichtigen Steuerung."
WWF Warzone	N64	1-4	Acclaim	Iguana	8/10	10/98	"WWF Warzone ist ein fantastisches Wrestling-Spiel mit einigen Mängeln. Ohne Player's Guide nur halb so unterhaltsam."
WWF Warzone	PSX	1-4	Acclaim	Iguana	8/10	9/98	"Auf der PlayStation (noch) das beste Wrestlingspiel. Im Vergleich zu WCW vs nWo Revenge auf dem N64 zieht es aber klar den kürzeren."
Zap! Snowboarding Trix '98	PSX	1-2	TV Tokyo	Pony Canyon Inc.	6/10	3/98	"Für die Masse der PlayStation-Besitzer dürfte das Spiel nicht in Frage kommen. Es mangelt leider wieder mal an der Mischung zwischen Extravaganz und Innovation."



DER REST

Name	System	Genre	Spieler	Hersteller	Entwickler	Rating	Test in FG...	
Aerofighters Assault	N64	Flugsimulator	1-2	Video Systems Co.	Paradigm Ent. Inc.	7/10	2/98	"Durchaus motivierende Flugsimulation, die jedoch die hohen Ansprüche der Pilotwings-Macher nicht ganz befriedigt haben dürfte."
Azure Dreams	PSX	RPG/Action-Adv/ Strategie	1	Konami	Konami	6/10	10/98	"Knapp durchschnittlicher RPG/Action-Adventure/Strategie-Mix, der weder technisch noch spielerisch überzeugen kann."
Body Harvest	N64	Action-RPG	1	Gremlin Interactive	DMA	7/10	12/98	"Mit diesem Action-RPG ist DMA diesmal leider nicht der große Wurf gelungen. Trotz interessanter Elemente fesselt einen Body Harvest nicht in der Form wie man es erwartet hätte. Interessierte sollten dennoch einen Blick riskieren."
Bust A Move - Dance & Rhythm Action	PSX	Dance-Contest	1-2	Enix	Metro/avex trax	-/10	4/98	"Dance-Contest - wer PaRappa auch nur ein bißchen mochte, wird Bust A Move - Dance & Rhythm Action lieben."
Caesars Palace	PSX	Glücksspiel-Simulation	1-2	Acclaim	Beam Software	3/10	3/98	"Glücksspiel-Simulation, für die als Fazit nur eine klare "Kauf' mich nicht!"-Empfehlung in Frage kommt."
Constructor	PSX	Wirtschaftssimulation	1	Acclaim	System 3	8/10	12/98	"Die Wirtschaftssimulation protzt geradezu mit neuen Ideen und witzigen Gags. Allerdings können nur echte Profis bei Constructor bestehen und das Spiel mit all seinen Nuancen genießen."
Enemy Zero	Saturn	Horror-Adventure	1	Sega	Sega	5/10	12/97	"Wer D mochte, wird auch mit diesem, wesentlich umfangreicheren, Sequel seine Freude haben."
Fluid	PSX	Psycho-Composer	1	Sony	ZEN	-/10	9/98	"Fluid bietet sich als Arrangier-Tool und Ideengeber für Musiker oder als audiovisuelle Unterstützung für DJs auf irgendwelchen Raves an."
Grand Theft Auto	PSX	Gangster-Action	1	BMG	DMA Design	10/10	1/98	"Geniales Gangster-Spiel, bei dem es sich verhält, wie mit einem siamesischen Zwillingsbruder: so schnell kann man sich nicht mehr von ihm trennen."
Gunbarl	PSX	Lightgun-Shooter	1-2	Namco	Namco	5/10	11/98	"Lightgun-Shooter, den sich zumindest Fans des Erstlingswerks ansehen sollten."
Monopoly	PSX	Brettspielumsetzung	1-4	Hasbro Interactive	Gremlin	8/10	12/97	"Wer zu zweit oder gar allein Spaß an Monopoly haben will, liegt mit der PSX-Version richtig, für den Party-Spaß zu viert empfiehlt sich aber die Original-Brettspiel-Variante."
Monster Rancher	PSX	Zuchtsimulation	1-2	Tecmo	Tecmo	8/10	2/98	"Wer auf Tamagotchi steht, sollte sich diese Monsterzuchtsimulation einmal zu Gemüte führen."
Music	PSX	Music-Maker	1	Codemasters	Jester Interactive	-/10	12/98	"Was uns Music bietet, ist phänomenal! Noch nie war es so einfach, richtig gut klingende Songs zu produzieren und zu arrangieren. Wer mal etwas kreativ sein will, sollte sich Music mal zu Gemüte führen!"
Poy Poy	PSX	Party-Game	1-4	Konami	Konami	8/10	6/98	"Poy Poy bietet dem interessierten Partyspieler eine innovative Spielidee, die zwar nicht das Zeug zum Klassiker hat, jedoch überzeugend und stimmig ist."
Rampage World Tour	N64	Jump'n Destroy	1-3	GT Interactive	Midway	5/10	6/98	"Leider kann das Spielprinzip zusammen mit der 2D-Grafik in einer Welt der dritten Dimension nicht mehr überzeugen."
Rampage World Tour	PSX	Jump'n Destroy	1-3	GT Interactive	Midway	5/10	1/98	"Viel Action - wenig Hirn!"
Risiko	PSX	Brettspielumsetzung	1-6	Hasbro Interactive	Hasbro Interactive	8/10	1/98	"Solide Umsetzung eines der bekanntesten Brettspiele; besonders für Einzelspieler interessant."
Space Station Silicon Valley	N64	Knobel-Action	1	Take 2	DMA	9/10	11/98	"Knobel-Action aus dem Hause DMA, die mal wieder Extraklasse beweisen, ohne sich in den Vordergrund zu protzen."
Spice World	PSX	Music-Action	1	Sony	Sony	-/10	8/98	"Spice Girls-Fanartikel, der auch nur für Fans geeignet ist. Und selbst die sollten erst mal antesten."
The House Of The Dead	Saturn	Lightgun-Shooter	1-2	Sega	Sega	3/10	5/98	"Lightgun-Shooter mit allergröbst aufgelöster Grafik und viel zu hohem Schwierigkeitsgrad. Dieses Spiel ist mangelhaft."
Theme Hospital	PSX	Krankenhaus-Simulation	1	Electronic Arts	Bullfrog/Krisalis	8/10	4/98	"Gelungene und humorvolle Krankenhaus-Simulation, die durch Einsteigerfreundlichkeit und ein intuitiv bedienbares Menüsystem besticht."
The Unholy War	PSX	Action/Strategie	1-2	Eidos Interactive	Crystal Dynamics	8/10	12/98	"Innovativer und kurzweiliger Mix aus Strategie und Beat'em Up-Action. Fans beider Genres sollten einen Blick riskieren."
Timeshock	PSX	Flipper	1-2	Empire	Empire	8/10	2/98	"Grafisch konkurrenzlos und akustisch gelungen, weckt das bonusgeladene Flipperspektakel immer wieder die Lust auf eine weitere Partie."
Virtual Chess 64	N64	Schachsimulation	1-4	Konami	Titus	8/10	9/98	"Eine überlegenswerte Alternative zum Schachcomputer. Die vierzehn Schwierigkeitsstufen sollten zudem ausreichen, um selbst erfahrene Spieler an ihre Grenzen zu bringen."

1998 - Die Hilfsmittel im Überblick

Ausgabe: 01/98

Hilfsmittel: 9600/300, 9500/150, 9600/233, 8500/120, 7200/90, TEK550, 21", 100MB, 4GB, 64BIT, 32BIT, 196MB, A4, 4C, 306DPI & Quarktaschen

Besuch des Monats: X-AMPLE Architectures (Michel (Emil), Thomas (Grafix-Wizzard)& Michael (Chicken Wing Commander)

Ausgabe: 02/98

Hilfsmittel: T-Killa, Philipps ElchTest, Chemical Brothers-Big Beats forever, Pane è Vino, WeinNachten, Delirium tremens, GTA

Claus des Monats: Santa

Ausgabe: 03/98

Hilfsmittel: Kopyright Liberation Front - Waiting for the rights of mu, Verbandszeug (für Fabians verbeulte Rennsemmel), Fruchtzwerge Löffellos & Fabians erste Gehversuche in WCW vs NWO

Leser des Monats: Stephan Döbele aus Stuttgart

Ausgabe: 04/98

Hilfsmittel: Explo01.wav, Shot12.wav, Hubi132.aif, Alert2.wav, RCF 5001 mit Knitterleinwand, AVC-A-1, Virtual Whistle, Slimy

Überraschung des Monats: Tilman „Lodown" aus Berlin

Ausgabe: 05/98

Hilfsmittel: Stephane Chapuisat, VW Caravan, der gruselige Milchreis, Tito & The Tarantulas in Stuttgart, Götz 24h-Döner-Service, „Außer Oli könnt ihr alle gehen"-Bayern, 1080° Snowboarding, The Preacher Vol.4, Guildo an der Pissrinne

Cesar des Monats: Julio

Ausgabe: 06/98

Hilfsmittel: Jamaica, Home Hopping eXtreme, Götz Döner Service, das Mädel von der heißen Ecke, The KLF - Stadium House, Pulp, Dextro Energen & Survival Jogging

Spruch des Monats: Pfeif nicht wenn Du pisst! (Hagbard Celine)

Ausgabe: 07/98

Hilfsmittel: Yamahama DSP A1, Kalkofes WM-ABC, DTS, A350, DVD, AC3, MPEG2, SVHS, RGB, CODE1, FBAS, X25C02 & VIVA ITALIA

Spruch des Monats: Lass uns nackt den Twist tanzen! (Sven)

Ausgabe: 08/98

Hilfsmittel: Godzilla, Wassereis, Hitze, Die leeren Biergärten während eines WM-Spiels, FSUK2, Logical Progression Level 3 & Beastie Boys

Drink des Monats: Martini - „Gerüttelt nicht geschürt"

Ausgabe: 09/98

Hilfsmittel: VF 750 C, WWF Warzone Player-Editor, gefrorene Gummibärchen & Roskilde'98

Empfehlung des Monats: Let's Party with ya pants down!

Ausgabe: 10/98

Hilfsmittel: EZ-Rollers, The Freestylers, Bob Marley, Peter Tosh, Der ZaubergARTen, SCOOP, Urlaub in Bibione & Judge Dread

Leser & DJ des Monats: Petaa Menzing

Ausgabe: 11/98

Hilfsmittel: Landliebe Grießpudding, Pfanner IceT, schlange.jpg, Peter Tusch & Bub Marley, Underworld & Fat-BoySlim - Live at Glastonbury & KLF - 1987

Leser des Monats: Boris „JP-Hotline" Cziep

Ausgabe: 12/98

Hilfsmittel: Martins stinkendes Wörterbuch, PaRappa the Rapper HighTech-Plüschpuppe, Blendax Anti-Belag Junior Star Gel Orangengeschmack, Pfanner Orangensaft 100% mit Fruchtfleisch, Alliz-Dog und Mundstuhl am Morgen

Leser des Monats: Leonardo „Ich will unbedingt mal Leser des Monats sein" DiTella

In Odd we trust! Abe's Exoddus-Verlosung

Endlich! Abe's Exoddus steht in den deutschen Läden - da wollen wir natürlich versuchen, das Beste daraus zu machen. Wer sich also nicht mit dem genialen Spiel zufriedengeben will (10/10 in Fun Generation 11/98), der sollte an dieser Competition teilnehmen. Einige der Preise, die wir in freundlicher Zusammenarbeit mit GT Interactive verlosen, werdet Ihr in dieser Form niemals im Handel finden.

Der **Hauptpreis** besteht aus einer Abe Airbrush-PlayStation, dazu gibt es eine limitierte Keramikfigur des schrumpeligen Helden. Um die Sache noch zusätzlich zu steigern, lassen wir das ganze von Abe-Schöpfer Lorne Lanning handsignieren. Last but not least erhält der Gewinner des Hauptpreises natürlich auch ein Abe's Exoddus für seine neue PlayStation.

Die **Plätze 2 bis 5** brauchen sich keinesfalls zu verstecken. Der Gewinner erhält je ein Abe's Exoddus samt Lösungsbuch und dazu noch eine geniale Merchandise-Ausstattung. Neben einem Oddworld-Pin gibt es noch ein schickes T-Shirt und eine Flasche Soulstorm Brew. Wer es trinkt, anstatt es in den Schrank zu stellen, ist selber schuld!

Für die Gewinner der Preise **6 bis 15** gibt es einen Oddworld-Pin, ein Lösungsbuch und ein Set Hochglanz-Postkarten mit Oddworld-Motiven.

Wer teilnehmen will, schickt eine Postkarte an folgende Adresse:

Redaktion Fun Generation
Stichwort: Planet of the Abes
Max-Planck-Str. 13
97204 Höchberg

Einsendeschluß ist der 12. Jan. 1999
Der Rechtsweg ist ausgeschlossen





THE LEGEND OF
ZELDA™
OCARINA OF TIME™



Nicht nur Links Alter hat sich verändert, sondern scheinbar auch sein Geschmack: Mit Seidenstrumpfhosen versucht er, Ganon den Garaus zu machen



Gar nicht so einfach: Um Ganondorf zu besiegen, müssen dessen Feuerbälle zurückgeschleudert werden

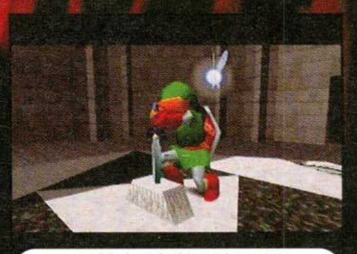
THE LEGEND: DANIEL JOHANNES - OCARINA OF TEXT

Selten wurde so viel Zeit und Arbeit in ein Videospiel investiert, wie es bei Zelda - Ocarina Of Time der Fall war. Schon mit Erscheinen des Nintendo 64 rankten sich die wildesten Gerüchte um einen neuen Teil der Action-Adventure-Reihe, doch erst nach über drei Jahren Wartezeit ist es endlich soweit: ein weiteres Miyamoto-Meisterwerk findet seinen Weg in den Modulschacht.



Im Tempel der Zeit stößt der junge Link auf das Master-Schwert


Kaum hat er es berührt, fällt er in einen tiefen Schlaf,...


...und findet sich sieben Jahre später als 17jähriger wieder

Story pur

Innovativerweise wurde bei Ocarina of Time nicht auf das Prinzip „Bösewicht wurde im letzten Teil zerstört, kehrt nun aber zurück und muß wieder vernichtet werden" gesetzt und stattdessen eine extrem ausgeklügelte Hintergrundstory entworfen. Allerdings hätten wir uns bei einem Titel dieses Kalibers auch über das Nichtbeschreiten neuer Wege im Spielsystem gewundert. So schlüpft man im vorliegenden Sequel sowohl in die Haut des jungen Link, zu einer Zeit weit vor dem ersten NES-Abenteuer, als auch später in die Rolle des um sieben Jahre gealterten, bereits zum Helden avancierten, Protagonisten. Die titelgebende Okarina der Zeit, eine mysteriöse Zauberflöte, ermöglicht es sogar, jederzeit zwischen den beiden Altersstufen, bzw. Zeitepochen, hin- und herzuspringen. Bis dahin ist es aber noch ein weiter Weg. Zu Beginn des Spiels ist Link nämlich noch ein ganz gewöhnlicher Elfenjunge, der mit einer traurigen Vergangenheit zu kämpfen hat, und eigentlich nur über eine Sache unglücklich ist: Im ganzen Dorf ist er der einzige, der ohne die ständige Begleitung einer Schutzfee auskommen muß, während den Kokiri stets eines der kleinen Wesen um den Kopf herumschwirrt.

„Liebes Tagebuch, letzte Nacht hatte ich wieder diesen fürchterlichen Alptraum, mit dem ich nichts anfangen kann. Ich sehe jedesmal ein junges Mädchen, das mit dem Pferd vor einer unheimlichen Gestalt flieht. Sie ist sehr hübsch und sie sieht irgendwie wohlhabend und adelig aus. Wer der Verfolger ist, weiß ich nicht, aber er macht mir Angst. Was hat dieser Traum nur zu bedeuten? Und warum werde ich nicht von einer Fee begleitet, wie alle anderen im Dorf? Ich weiß, ich bin kein Kokiri, aber ich lebe doch schon hier, seit ich denken kann. Meine Mutter brachte mich damals kurz nach meiner Geburt hierher, um mich vor den Gefahren des ausgebrochenen Großen Hylianischen Krieges zu schützen. Leider weiß ich nicht, wo meine Mutter heute ist, geschweige denn, ob sie überhaupt noch lebt... Vom Tod meines Vaters habe ich erst vor nicht allzu langer Zeit erfahren, obwohl er bereits zur Zeit des Krieges von den Abtrünnigen im Schloß von Hyrule getötet wurde. Wahrscheinlich wollten die Dorfbewohner warten, bis ich alt genug war, bevor sie es mir erzählten.

P.S.: Ich wünschte, ich hätte auch eine Fee, dann würden sich die anderen nicht ständig über mich lustig machen..."

Schon nach dem Einschalten von Zelda - Ocarina of Time wird man förmlich in die atmosphärische Fantasywelt hineingezogen: In schönster 3D-Grafik reitet Link durch die Nacht, das Pferd stoppt kurz, bäumt sich auf und galoppiert anschließend weiter. Im Hintergrund ist eine sanfte Melodie zu hören. Kann man sich schließlich dazu durchringen, Start zu drücken, öffnet sich der Auswahlbildschirm, in dem einen die erste Original-Zelda-Musik erwartet. Dadurch werden gleich Erinnerungen an alte

spielerprofil

Wir wollen es mal kurz machen: Wer sich Zelda nicht zumindest mal ansieht, ist selbst schuld und kann ruhig weiter mit Duplo spielen

schwierigkeit

Wie eigentlich jedes Miyamoto-Spiel äußerst fair angelegt. Der Schwierigkeitsgrad steigt schön langsam an, doch selbst bei härteren Rätseln kommt niemals so etwas wie Frust auf. Motivation pur!

in;former

Spieler:	1
Level:	Entfällt
Genre:	3D-Action-Adventure
Hersteller:	Nintendo
Entwickler:	Nintendo
Testmuster:	Nintendo
Veröffentlichung:	Dezember
ca. Preis:	129,- DM

Memory Pak	Rumble Pak	Analog	Modulspeicher
✔	✔	✔	✔

Paßwort	dt. Texte	engl. Sprache	
✔	✔		





Abschied fällt immer schwer: Link verläßt sein Heimatdorf, um die Welt zu retten



Die Okarina der Zeit ermöglicht es Link, sich in der Zeit hin- und herzubewegen



Was sich wohl in der Kiste befindet...? Das mysteriöse Leuchten steigert die Spannung noch

Zeiten wach und die Vorfreude auf das eigentliche Spiel steigert sich ins Unermeßliche.

"Wow, ich bin noch so aufgeregt. Ich kann es kaum glauben. Als ich heute morgen aufwachte, mußte ich zu meiner Überraschung feststellen, daß sich eine Fee in meinem Zimmer befand. Ich dachte zuerst, sie wäre vielleicht irgendjemandem abhanden gekommen, aber sie war tatsächlich für mich bestimmt. Ihr Name ist Navi und sie sagt, sie sei von nun an mein Schutzpatron. Eigentlich wollte ich mich heute ja noch ein wenig ausschlafen, aber Navi möchte mit mir zum Deku-Baum gehen. Keine Ahnung, was an dem alten Baum so interessant sein soll... Naja, zum Glück ist es nicht weit, er steht ja gleich hinter dem Dorf."

So beginnt das Abenteuer mit der Aufgabe, den Deku-Baum aufzusuchen, was natürlich zunächst zur Nebensächlichkeit degradiert wird. Vorsichtig tätigt man die ersten Schritte im Kobolddorf Kokiri, macht sich mit der Steuerung vertraut und freut sich, daß man das langerwartete Nintendo-Highlight endlich spielen kann. Wichtige Bedienelemente und die Standard-Moves werden einem dabei von freundlichen Dorfbewohnern nahegebracht oder den herumstehenden Holzschildern entnommen. Zwar ist Link, was seine Bewegungsmöglichkeiten angeht, recht vielseitig, die Steuerung dafür aber dennoch sehr eingängig. Sämtliche Aktionen werden im Prinzip automatisch ausgeführt: Rennt man auf einen Abgrund zu, führt Link selbständig im letzten Moment einen Sprung aus, läuft man gegen eine Wand, zieht sich der kleine Elf auf Knopfdruck am Felsvorsprung nach oben und beim Fall aus großer Höhe rollt sich der (noch) kindliche Protagonist gekonnt ab. Dies mag sich zwar etwas ungewöhnlich anhören, jedoch bietet sich diese Lösung für ein derartiges Spiel geradezu an und stört in keinster Weise. Für sonstige Aktionen muß der A-Knopf als Multifunktionstaste herhalten: Je nach Situation wird am oberen Bildschirmrand angezeigt, welche Moves oder Handlungen zur Auswahl stehen (allerdings jeweils nur eine). Steht Link vor einer Person, signalisiert die Meldung „Sprechen" beispielsweise, daß hier Konversation betrieben werden kann. Auf diese Weise lassen sich zahlreiche Aktionen wie Schieben, Ziehen, Klettern, Werfen etc. ausführen.

Die C-Knöpfe dienen in Zelda ausnahmsweise einmal nicht zum Verstellen der Kameraperspektive, sondern als Platzhalter für diverse Gegenstände. So läßt sich im Item-Menü jedes Objekt einem der But-

SHIGERU MIYAMOTO – KREATIVITÄT HAT EINEN NAMEN



Wohl kaum jemand ist so berühmt, aber gleichzeitig auch genauso unbekannt. Schließlich ist der so wohlklingende japanische Name nur eingefleischten Freaks ein Begriff, während die breite Masse mit den 15 Buchstaben in dieser Reihenfolge kaum etwas anfangen kann. Dabei ist es doch eben jener Japaner, der schon bei so vielen Spielern auf der ganzen Welt für zahlreiche Schulversäumnisse (jetzt kann es ja raus) verantwortlich war. Schließlich gäbe es ohne Miyamoto heute wahrscheinlich keinen Mario, keinen Donkey Kong, keine Samus Aran, keinen Yoshi, keinen Fox McCloud und vor allem - keinen Link! Da stellt sich einem unweigerlich die Frage, wie jemand, der schon so viele geniale Ideen hatte, noch so kreativ sein und immer noch einen oben drauf setzen kann. Miyamoto selbst macht aber keinen Hype um seine Person. Er ist eher bescheiden und läßt anderen den Vortritt, wenn es darum geht, die Lorbeeren zu ernten, ja, wünscht sich sogar, daß dem gesamten Team, das an einem Spiel beschäftigt ist, mehr Aufmerksamkeit geschenkt wird. Wahrscheinlich ist es gerade diese Bescheidenheit, die Miyamoto-San umso sympathischer macht, ob er es will oder nicht...

Fun Generation: Wie lange haben Sie eigentlich an Zelda - Ocarina of Time gearbeitet und wieviele Leute waren an der Entwicklung beteiligt?
Shigeru Miyamoto: Es dauerte dreieinhalb Jahre, um das Spiel fertigzustellen. Insgesamt waren 40 bis 50 Personen daran beteiligt - das größte Entwicklerteam, das je an einem Projekt gearbeitet hat.
FG: Konnten Sie diesmal all Ihre Ideen verwirklichen?
SM: Wie bei jedem anderen Spiel, gab es auch bei Ocarina of Time Dinge, die wir nicht mit einbauen konnten. Entweder, weil sie nicht ins Spielkonzept paßten oder weil wir nicht genug Zeit hatten, um alles zu realisieren. Allerdings werden solche Sachen dann meistens im nächsten Teil einer Spieleserie oder in einem ganz neuen Spiel verwirklicht.
FG: Worauf in Zelda - Ocarina of Time sind Sie besonders stolz?
SM: Da gibt es eine ganze Menge, aber was mir persönlich am besten gefällt, ist die Möglichkeit, mit Link auf einem Pferd zu reiten, durch das Land von Hyrule zu galoppieren und zu erleben, wie es langsam dunkel wird und später wieder hell - eben, wie sich die Zeit verändert. Ich finde es einfach toll, daß man in Ocarina of Time Dinge erleben kann, die man von anderen Spielen nicht kennt. Man bekommt beinahe das Gefühl, als ob man selbst in Hyrule steht. Es macht einfach Spaß...
FG: Wann wird das 64 DD erscheinen und wird dafür auch wieder ein neues Zelda-Abenteuer veröffentlicht werden?
SM: Wir arbeiten gerade an einer geeigneten Software, die zusammen mit dem 64 DD im Juni 1999 erscheinen soll. Ich kann zwar noch keine Details preisgeben, aber wir sind derzeitig mit Ura-Zelda beschäftigt, was soviel bedeutet wie „eine neue Version" von Legend of Zelda - Ocarina of Time.
FG: Wird es ein Metroid-Spiel für das Nintendo 64 geben?
SM: Diese Frage wurde mir schon oft gestellt, aber ich bin selbst nicht in die Metroid-Entwicklung involviert. Ich werde den Entwicklern jedoch mitteilen, daß ich viele Anfragen auf ein N64-Metroid bekomme.
FG: An welchen Spielen arbeiten Sie zur Zeit und auf welche Titel können wir uns in nächster Zeit freuen?
SM: Ich investiere viel Zeit in die Mario Artist-Serie für das 64 DD. Außerdem arbeiten wir derzeitig an einem neuen Projekt, das sich in kein bekanntes Genre einordnen lassen wird. Dafür will ich mir jetzt erstmal mehr Zeit nehmen.
FG: Warum wurde in Zelda - Ocarina of Time keine Hi-Res-Grafik realisiert und wird es in Zukunft Spiele von Nintendo geben, die die 4 MB-Erweiterung nutzen werden?
SM: Wir sind der Meinung, daß die Grafik in Ocarina of Time kaum besser sein könnte. Außerdem: Wenn wir High-Rez integriert hätten, wäre das Spiel mit Sicherheit nicht mehr zum diesjährigen Weihnachtsfest erschienen (lacht). Nintendo wird mit Star Wars 2: Rogue Squadron das erste Spiel unter dem Markenzeichen von Nintendo vorstellen, das die Speichererweiterung unterstützen wird.
FG: Woher nehmen Sie eigentlich nach all den Jahren noch die ganzen brillanten Ideen her?
SM: Ich bin ja nicht der einzige, der Ideen hat. Wir haben zahlreiche Mitarbeiter mit frischen Ideen und die meisten Einfälle für ein neues Spiel kommen uns meistens, wenn wir zusammensitzen und uns unterhalten. Bei der Entwicklung eines Spiels sind wir außerdem immer sehr stolz, etwas noch nie dagewesenes als erstes zu machen.
FG: Würden Sie nicht gerne mal ein richtiges Rollenspiel machen?
SM: : Ich war bereits an der Entwicklung der Mother(Earthbound)-Serie beteiligt, die durchaus als RPG bezeichnet werden kann. Außerdem können Sie sich auch schon auf das neue Super Mario RPG freuen.
FG: Was sind eigentlich Ihre Lieblingsspiele?
SM: Leider habe ich neben dem Spielen unserer eigenen Produkte selten die Gelegenheit, mich noch mit anderen Spielen zu beschäftigen. Natürlich mag ich jedes Spiel, an dem ich jemals beteiligt war. Gleichzeitig haben wir stets die Ehre, wann immer wir ein Spiel machen, das bis dato beste Spiel präsentieren zu können. Demzufolge gefällt mir derzeitig Zelda am besten. Donkey Kong liegt mir auch besonders am Herzen, da es das erste Spiel war, für dessen Entwicklung mir die Verantwortung übertragen wurde. Zuhause spiele ich oft den Competition-Mode von Mario Kart 64 und Star Fox 64 mit meinen Kindern.
FG: Können Sie uns etwas über All-Stars Dai-Rantou Smash Brothers erzählen?
SM: Ich bin zwar nicht direkt daran beteiligt, aber dennoch kann ich sagen, daß das Spiel ohne Blut oder anderen Brutalitäten auskommt, wie man sie in anderen Beat'em Ups häufig findet. Es orientiert sich eher an, sagen wir, japanischem Sumo-Wrestling und wir würden uns natürlich freuen, wenn es den Spielern, ihrer Familie und ihren Freunden gefallen würde.
FG: Können Sie uns irgendetwas sagen, was Sie noch niemand anderem erzählt haben?
SM: Anfangs wollten wir eigentlich nur 6 Okarina-Melodien in Ocarina of Time integrieren. Dann machte uns das Spielen der Okarina in Zelda aber soviel Spaß, daß wir die Anzahl der Songs auf 12 erhöhten. Man kann auch ganz beliebige Melodien spielen, wenn man Lust hat. Mit dem R-Knopf und dem 3D-Stick kann man nämlich die Tonhöhe ändern.
FG: Vielen Dank für das Gespräch, Herr Miyamoto. *(Daniel Johannes)*



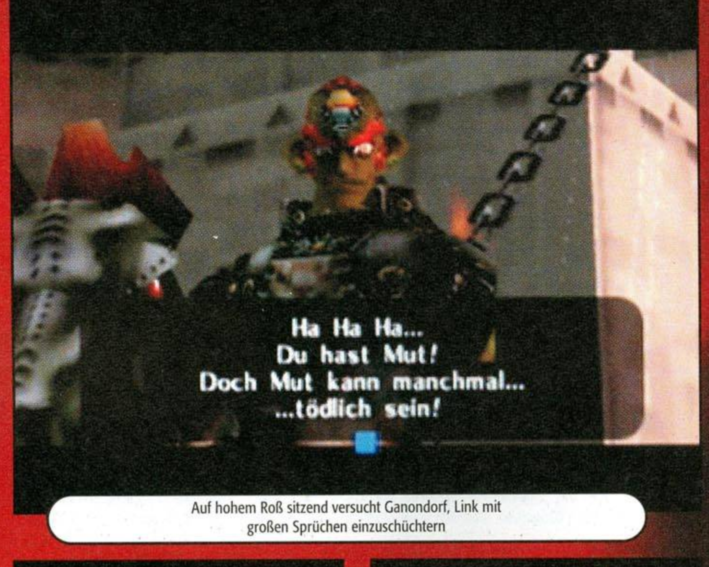
Mit dem Z-Trigger wird das Fadenkreuz aktiviert: Auf diese Weise lassen sich Gegner kaum verfehlen



Komisch: Kennt man die fleischfressenden Pflanzen nicht schon aus einem anderen Spiel mit einem pummeligen Klempner?

tons C links, C rechts und C unten zuordnen, während mit C oben in die Egoperspektive (zum Umschauen) geschaltet wird. Durch diese Zuordnung der wichtigsten Items, die selbstverständlich jederzeit geändert werden kann, erspart man sich ein langwieriges Equippen jedes einzelnen Gegenstandes im Untermenü. Wer Angst hat, gänzlich auf eine verstellbare Kamera verzichten zu müssen, kann beruhigt werden. Durch Druck auf den Z-Trigger positioniert sich die imaginäre Filmcrew direkt hinter Link. Nach links oder rechts läßt sie sich aber leider nicht dirigieren. Allerdings besitzt der Z-Trigger noch ganz andere Funktionen: Befindet man sich in der Nähe eines Gegenstandes, eines Hindernisses oder einer Person, läßt sich durch Betätigen des Knopfes das Umfeld mittels eines Fadenkreuzes ins Visier nehmen und genauer untersuchen. Hat man sich schließlich zur Genüge im Dorf ausgetobt, alles untersucht und mit allen Bewohnern gesprochen, geht es endlich zum Deku-Baum.

"Die Begegnung mit dem Deku-Baum war sehr aufregend! Ich wußte nicht, daß das Ding lebt! Jedenfalls weiß ich jetzt, wo Navi herkommt: Der alte Baum hat sie zu mir geschickt und er will, daß ich das Land rette. Gerade hatte ich gedacht, die Kokiri würden mich mit der Fee an meiner Seite nun als vollwertiges Mitglied akzeptieren, aber jetzt sind sie verärgert, daß der Deku-Baum ausgerechnet mich auserkoren hat, den König der Diebe, einen gewissen Ganondorf, unschädlich zu machen. Dieser versucht nämlich, irgendsoein Ding namens Triforce, die Dreieinheit aus Weisheit, Mut und Kraft in die Hände zu kriegen. Außerdem wurde mir irgendwas über die Sieben Weisen erzählt, denen zufolge das Triforce in den Händen eines rechtschaffenden Streiters Glück, Wohlstand und Frieden über Hyrule bringt, aber im Besitz eines Unholds wie Ganondorf den Untergang des hylianischen Reiches bedeuten würde. Das hört sich zwar alles mächtig aufregend und spannend an, aber ich habe keine Ahnung, was ich da ausrichten kann. Auch von einem Master-Schwert war die Rede. Naja... ein Schwert würde ich schon gerne mal in den Händen halten... Aber ich glaube, zuerst muß ich dem Deku-Baum helfen. Er wurde nämlich von komischen Dämonen heimgesucht, die jetzt in ihm ihr Unwesen treiben. Hatte der Laden in Kokiri nicht ein Schwert im Sortiment?"



Auf hohem Roß sitzend versucht Ganondorf, Link mit großen Sprüchen einzuschüchtern



Wer die Vorgänger gespielt hat, weiß genau, wovon der alte Mann hier spricht



Traurig: Niemand im Dorf erkennt den gealterten Link noch

Hat man sich im Dorf mit besagter Waffe ausgerüstet, geht es endlich auf in den Kampf. Das erste Dungeon ist allerdings noch als Eingewöhnung zu verstehen. Die zu knackenden Rätsel fahren das Gehirn des Spielers langsam in obere Grübelregionen und bereiten es somit auf spätere, schwierigere Puzzles vor. Zelda-Kenner werden nicht lange brauchen, um darauf zu kommen, daß poröse Wände mit einer Bombe weggesprengt werden müssen, oder sich manche Türen nur nach dem Beschießen bestimmter Objekte mit Pfeilen öffnen. Auch die Gegner sind noch relativ einfach zu besiegen. An dieser Stelle sollte vielleicht das Kampfsystem etwas ausführlicher beschrieben werden: Link hat die Möglichkeit, entweder einfach mit seiner Waffe auf die Feinde einzuschlagen, oder aber zuerst durch Druck auf Z den Target-Mode zu aktivieren. Dieser, ist deshalb besonders hilfreich, weil der Gegner ständig im Visier behalten wird und Link gleich-



Unter der Regentschaft von Ganon ist alles anders: Das Dorf der Kokiri wird von lächerlich aussehenden Laubmonstern heimgesucht





Die Texte sind teilweise recht witzig: Eigentlich sollte Link den Stein erhalten



Das Tagebuch des Totengräbers birgt einige interessante Hinweise in sich

zeitig zur Seite ausweichen oder nach vorne und hinten springen kann, was normalerweise nicht möglich ist. Entfernt man sich jedoch zu weit von dem Angreifer bzw. dem Angegriffenen, schaltet sich der Target-Mode selbständig wieder aus. Zudem schlägt die Fee Navi sofort Alarm, sobald sich ein Feind nähert, und gibt zudem Tips für die passende Kampfstrategie oder hilft beim Lösen diverser Rätsel. Ein Druck auf den vielseitig belegten Z-Trigger bringt Link bei Gefahr sofort dazu, sich in Richtung des Gegners umzudrehen. Hat man schließlich den ersten Endboss besiegt und damit den Deku-Baum gerettet, ist es Zeit, stolz das Dorf zu verlassen und in die weite Welt von Hyrule auszuziehen.

Time to say goodbye...

Außerhalb des Kokiri-Dorfs bewegt man sich über eine Oberwelt, von der aus man Zugang zu den meisten Örtlichkeiten hat. Zwar stehen Link anfangs noch bei weitem nicht alle Wege offen, dennoch besteht aber die Möglichkeit, die Umgebung etwas genauer zu inspizieren. Natürlich sollte die Hauptaufgabe trotz zahlreicher Zwischenquests, die nebenbei erledigt werden können, und die meistens nützliche Gegenstände, Waffen oder Herzteile bringen, nicht aus den Augen verloren werden. So ist es Links eigentliches Ziel, Prinzessin Zelda im Schloß von Hyrule aufzusuchen und sie um ihre Hilfe zu bitten. Um sich für das weitere Abenteuer entsprechend aus-

1986-1999 Zelda History

1986 - The Legend of Zelda, NES



Erst 1990 erschien der erste Teil der berühmten Reihe in Deutschland und wußte schon damals die gesamte Spielerschaft in Japan, den USA und in Europa ungemein zu begeistern. Als besonderes Schmankerl brachte Nintendo Zelda 1 als goldenes Modul heraus.

1988 - Zelda II: The Adventure of Link, NES



Nach dem enormen Erfolg von Zelda war es nur eine Frage der Zeit, wann eine Fortsetzung erscheinen würde. Mit The Adventure Of Link unternahm Nintendo keine großartigen Experimente und beließ das Spielsystem im großen und ganzen so, wie es die Fans gewohnt waren. Einzig bei Monsterbegegnungen wurde nun in eine spezielle Seitenansicht umgeblendet, in der die Feinde dann bekämpft werden durften. Um der Tradition des eingefärbten, ersten Zelda-Moduls zu folgen, erschien Zelda II in einer Silber-Edition.

1991 - The Legend of Zelda - A Link to the Past, SNES



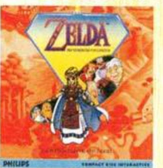
Keiner hätte damals bezweifelt, daß nach den Erfolgen auf dem NES Link seinen Siegeszug auch auf der 16 Bit-Konsole fortsetzen würde. Dank fesselnder Storyline und einer faszinierenden Spielwelt thronte der dritte Teil dann erwartungsgemäß auch lange Zeit auf dem obersten Platz der Super Nintendo-Charts. Das Existieren zweier Welten, der Licht- und der Schattenwelt, bedeutete nicht nur geniale Spielideen und innovative Rätsel, sondern sorgte auch dafür, daß Zelda 3 als das umfangreichste, damals erhältliche Super Nintendo-Spiel bezeichnet werden konnte. Zudem war es eines der ersten SNES-Titel mit deutschen Bildschirmtexten, die jedoch dank Susanne Pohlmanns alberner Übersetzung unglücklicherweise ziemlich kindisch gerieten.

1993 - Link - Die Fratzen des Bösen, CD-i



Bekanntermaßen gab es lange Zeit einmal Gerüchte und auch reale Pläne von Nintendo, ein CD-Rom-Laufwerk für das Super Nintendo auf den Markt zu bringen. Zwei Giganten der Unterhaltungselektronik waren damals im Gespräch, das CD-Rom für Nintendo herzustellen: Sony und Philips. Nach dem Mißerfolg des Mega-CD wurde am Ende dann bekanntermaßen doch nichts aus der Geschichte, und Sony und Philips entschieden sich, selbst ins Konsolengeschäft einzusteigen. Während Sonys PlayStation Nintendo größtenteils vom Markt verdrängte, verdrängte sich das CD-i hingegen selbst. Irgendwie hatte Philips aber aus vorherigen Verhandlungen eine Lizenz ergattert, die es ihnen erlaubte, Nintendo-Charaktere in ihren Spielen zu verwenden. Und so erschienen neben Spielen wie Hotel Mario immerhin drei Zelda-Titel für das minderwertige CD-Gerät. Den Anfang machte man mit dem Seitenscroll-Adventure The Faces of Evil, das die Befürchtungen der Zelda-Fans schnell bestätigen sollte. Trotz toller Hintergrundgrafiken und guter Sounduntermalung konnte das Spiel nicht überzeugen. Vor allem das mißlungene Gameplay, die miserable Sprachausgabe, die langweilige Story, schlechtes Charakterdesign und die fehlende Motivation durch zu schwere Gegner sorgten dafür, daß das erste CD-i-Zelda schnell in Vergessenheit geriet. Die geringe Verbreitung von Philips „Multifunktionsgerät" sollte dazu natürlich noch beitragen.

1993 - Zelda - Der Zauberstab des Gamelon, CD-i



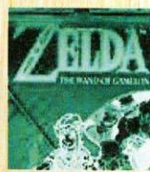
In dem zeitgleich zu The Faces of Evil erschienenen zweiten Fremdprodukt durfte ausnahmsweise einmal Prinzessin Zelda auf der Suche nach Link gesteuert werden. Ansonsten konnten großartige Unterschiede zu oben genanntem Titel oder gar Innovationen aber mit der Lupe gesucht werden, weshalb auch dieses Spiel absolut unverdient den Titel Zelda trägt.

1993 - The Legend of Zelda - Link's Awakening, Game Boy



Nun hatte Link bereits auf beiden Nintendo-Heimkonsolen seinen Auftritt gehabt, nur die Handheld-"Freaks" mußten lange Zeit in die Röhre schauen. Erst sehr spät entschied sich Nintendo schließlich dazu, auch die tragbare 8 Bit-Konsole mit einer Umsetzung zu bedenken. Eine Entscheidung, die sich im Nachhinein wieder einmal als äußerst richtig erweisen sollte. Das mit 4 MBit damals umfangreichste Game Boy-Modul zählt heute noch zu den meistverkauften GB-Spielen überhaupt. Ein gewagtes Unterfangen beging Nintendo aber mit der Verlagerung der Geschehnisse auf eine kleine Insel namens Cocolint, an die Link gespült worden war. Schließlich war man als eingefleischter Zelda-Fan das Königreich Hyrule als Abenteuer- und Tummelplatz gewohnt. Dem Spielspaß tat diese Änderung der Örtlichkeiten freilich keinen Abbruch, da auch für unterwegs gewohnt geniale Spielekost geboten wurde.

1995- Zelda's Adventure, CD-i



Nach dem Mißerfolg der beiden ersten Seitensprünge des berühmten Elfen wurde es still um Zelda auf dem CD-i, wie auch um das Gerät selbst. Erst nach einigen Jahren sollten die Nintendo-Charaktere noch einmal auf die holländische „Edelkonsole" zurückkehren. In Zelda's Adventure versuchte Philips wieder durch die Möglichkeit, die Prinzessin zu steuern, den Spieler (war es wirklich nur einer?) zum Kauf des Produkts zu bewegen. Was heute mit Lara Croft problemlos zu funktionieren scheint, ging damals in die sprichwörtliche Hose. Fotorealistische Hintergrundgrafiken und eine gewohnte Vogelperspektive konnten auch dem letzten CD-i-Ausflug der Hyrule-Bewohner keinen Erfolg bescheren.

1998 - The Legend of Zelda - Ocarina of Time, Nintendo 64



Das erste Zelda, das sich komplett in einer 3D-Umgebung präsentiert kann auch gleichzeitig als der bis dato beste Teil der Reihe bezeichnet werden. Shigeru Miyamoto stellte wieder einmal seine unerreichte Genialität und Kreativität unter Beweis.

1998 - The Legend of Zelda - Link's Awakening, Game Boy Color



Mit Erscheinen des Game Boy Color benötigt Nintendo natürlich auch einige handfeste Kaufargumente. Aus diesem Grund setzte man sich schlicht und einfach noch einmal hin und färbte das seit längerem erhältliche Link's Awakening entsprechend den Hardwarefähigkeiten des bunten Handhelds ein. Zusätzlich wurden einige Dialoge geändert, ein wirklich neues Spiel erhält man mit der Farb-Version aber nicht.

Something missing?

Oberflächlich betrachtet könnte man sagen, daß für jedes Nintendo-System mindestens ein Zelda erschienen ist - allerdings nur oberflächlich betrachtet. Der Virtual Boy, Nintendos einziger Flop, der nur in Japan und den USA erschien und mit dem wahrscheinlich nur japanische und amerikanische Augenärzte ein Geschäft gemacht haben, wurde nämlich niemals mit einer Umsetzung bedacht. Aber gerade ein derart umfangreiches Action-Adventure wäre wohl ohnehin das ungesündeste, was man sich vorstellen kann. Neben einer starken Schwächung der Sehkraft würde längeres Spielen mit dem „Tablestood" (ein Handheld ist es ja nicht) und das damit verbundene, ständige Vorbeugen nämlich auf lange Sicht mit Sicherheit eine Deformierung der Wirbelsäule nach sich ziehen.

Nebenbei bemerkt...

Nach dem großen Erfolg von Super Mario Allstars auf dem Super Nintendo, das alle vier NES-Mario-Spiele inklusive dem original japanischen Super Mario Bros. 2 - Lost Levels beinhaltete, brachte Nintendo ein paar Jahre später in Japan eine Zelda-Compilation (Zelda I und II) für das SNES-Satellaview (Online-Funktion) heraus.

To be continued...?

Nach all den Abenteuern, die Link (und zweimal auch Zelda) mittlerweile bestehen mußte, drängt sich eine Frage förmlich auf: Was bringt die Zukunft? Ist mit Zelda - Ocarina of Time das Ende der Fahnenstange erreicht? Ist es unmöglich, die gesetzte Marke qualitativ noch zu toppen? Wie uns Shigeru Miyamoto bereits erzählt hat, wird es „eine neue Version" von Ocarina of Time auf dem 64 DD geben, wobei deutsche Spieler aber ohnehin in die oft zitierte Röhre gucken werden. Ein Release des Disc-Drives außerhalb Japans ist nämlich mehr als unwahrscheinlich. Hoffen wir also lieber, daß uns das nächste richtige Zelda wieder in eine neue Dimension des Videospielens entführt, die hoffentlich mit der nächsten Hardware-Generation eingeläutet wird (Stichwort: Nintendo 2000).






THE LEGEND OF
ZELDA
OCARINA OF TIME
Kapuzensweater
Grau, Größe L 69,95 DM
Grau, Größe XL 69,95 DM
Schwarz, Größe L 69,95 DM
Schwarz, Größe XL 69,95 DM
T-Shirt
Weiß, Größe L 29,95 DM
Weiß, Größe XL 29,95 DM
Schwarz, Größe L 29,95 DM
Schwarz, Größe XL 29,95 DM
Rucksack
Schwarz
79,95 DM
Armbanduhr
Klettarmband, schwarz, Metallgehäuse
69,95 DM
Armbanduhr
Blau/rot, Standardverschluß
49,95 DM
Baseball Cap
Blau
Front bestickt
39,95 DM
Becher
Weiß
19,95 DM
Pin
Link
2,95 DM
Such Dir was aus:
Zu bestellen in Deutschland:
• Theo Kranz Games, Juliuspromenade 11, 97070 Würzburg, Telefon: 0931/3545235
• Wial Versand Service GmbH, Liegnitzer Str. 13, 82194 Gröbenzell, Telefon: 08142/59640
Zu bestellen in Österreich und der Schweiz:
• Gamebusters OEG, Peilsteiner Straße 1/36, A-5020 Salzburg, Telefon: +43 (0)662/440144, Telefax: +43 (0)662/44014414
Und im Handel, wo The Legend of Zelda - Ocarina of Time verkauft wird.
The Legend of Zelda - Ocarina of Time © 1998 Nintendo Co., Ltd. Lizenz durch Ellipse Licence Germany. Änderungen in Artikeln und Irrtümer vorbehalten.



Schlüsselbegriffe, die man sich merken sollte, sind grundsätzlich in einer anderen Farbe geschrieben

Am Feenteich kann man von den netten kleinen Feen seine Energie auffüllen lassen

zurüsten, können auf dem Marktplatz vor der Burg, wie auch in anderen Dörfern, noch nützliche Items oder neue Waffen käuflich erworben werden.

"Der Abschied aus dem Dorf der Kokiri fiel mir nicht leicht. Vor allem Salia war sehr traurig darüber, daß ich meinen Heimatort verließ. Aber nach den Kämpfen im Deku-Baum weiß ich nun, daß ich der richtige bin, das Böse zu besiegen... hoffe ich jedenfalls! Heute habe ich Prinzessin Zelda im Schloß von Hyrule getroffen. Allerdings war es alles andere als leicht, da hineinzukommen, da die Wachen ihren Job sehr ernst nehmen und jeden gleich wieder rausschmeißen. Aber mit meiner Intelligenz haben sie scheinbar nicht gerechnet! Ich hab' mich einfach an ihnen vorbeigeschlichen. Diese Idioten... Jetzt kommt aber das beste: Nicht nur, daß Prinzessin Zelda überaus hübsch ist, sie sieht auch noch genauso aus, wie das Mädchen aus meinem Traum. Ich glaube sogar, sie ist es auch! Aber wie kann das sein?"

Grafisch bezaubernd: Tapfer marschiert Link dem Abendrot entgegen

Ganondorf

Ganondorf ist als „König der Diebe" bekannt, dessen böswilliges Ziel es ist, in den Besitz des Triforce zu gelangen. Um zu verdeutlichen, wie ernst seine Pläne sind, und um gleichzeitig seine Gefährlichkeit zu demonstrieren, entführt er zudem Prinzessin Zelda. Später im Spiel wird er sich in die gehörnte Kreatur Ganon verwandeln, die man ja schon aus früheren Zelda-Spielen kennt.

Link (Hy-)rules!

Nachdem nun das Vertrauen der Prinzessin gewonnen und sie von der drohenden Gefahr durch Ganondorf in Kenntnis gesetzt wurde, geht Links anstrengende Reise weiter. Entsprechend einer richtigen Fantasywelt führt das Abenteuer über so stimmungsvolle Orte wie den Todesberg, in verschiedene Dörfer, durch eine Friedhofsgruft, vorbei am Hylia-See, in die Domäne der Zoras und schließlich in den Tempel der Zeit. Spätestens bei den Begriffen „Hylia-See" und „Zoras" müßte es bei alteingesessenen Zelda-Fans klingeln. Viele Örtlichkeiten kennt man nämlich bereits aus früheren Teilen, was Nostalgikern den Umstieg in die dritte Dimension zusätzlich erleichtern dürfte. Einige der zu erfüllenden Aufgaben präsentieren sich genauso



Prinzessin Ruto, die Tochter des Zora-Königs scheint Gefallen an Link zu finden

Link

Der unbestrittene Held der Geschichte, der den üblen Ganondorf besiegen muß, jedoch zu Beginn des Abenteuers im zarten Alter von 10 Jahren noch gar nichts von seinem Glück weiß. Erst die Fee Navi und der mysteriöse Deku-Baum können den Jungen von seinem Schicksal überzeugen.

Vielseitig: Wände mit Ranken können ohne Probleme erklommen werden





An diesen schweineartigen Kreaturen sollte man sich lieber vorbeischleichen, will man nicht aufgespießt werden



Furchteinflößend: Der Todesberg sieht schon aus der Ferne unheimlich genug aus



Die Tür zum Endboss ist gut verschlossen: Ohne den passenden Schlüssel wird Link hier nicht reinkommen

spaßig wie anspruchsvoll: So muß beispielsweise Ruto, die Tochter des Zorakönigs, aus dem Bauch eines riesigen Fisches befreit werden (Banjo-Kazooie läßt grüßen). Bewegt sich Link anfangs noch beinahe nackt durch die Lande, bzw. ist gerade mit dem Notwendigsten ausgerüstet, so erhält er im Laufe des Spiels jede Menge neuer Ausrüstungsgegenstände, mit deren Hilfe sich neue, vorher unzugängliche, Gebiete erschließen lassen. So bringt dem kleinen Elf beispielsweise einer der Zoras die Fähigkeit des Tauchens bei, ohne die in wässrigen Gefilden kein Weiterkommen möglich wäre. Auch jede Menge altbekannter Waffen wie die Steinschleuder, der Bumerang oder der Enterhaken sind wieder enthalten. Außerdem trifft man unterwegs immer wieder neue Personen, die Link eine neue Melodie beibringen. Dazu wird in einen speziellen Bildschirm umgeblendet, in dem dann mit den verschiedenen Knöpfen des Joypads das Musikstück fehlerfrei nachgespielt werden muß. Die auf diese Weise erlernten Songs dienen den unterschiedlichsten Zwecken: Während die Hymne der Sonne die Nacht zum Tag werden läßt, erhält man zum Waldtempel erst nach korrektem Spielen des Menuetts des Waldes Zutritt.

A Link between the time

"Hallo, Tagebuch! Ich hatte gerade Ruto gerettet und befand mich auf dem Rückweg ins Schloß, als mir Prinzessin Zelda auf dem Pferd entgegenkam. Es ging alles sehr schnell: Im Vorbeigaloppieren warf sie eine Art Flöte ins Wasser und ritt davon. Nun sah ich auch den Grund für die Panik: Sie wurde von Ganondorf verfolgt! Mein Traum hatte sich also bewahrheitet. Ich kann nur hoffen, daß sie ihm entkommen ist... Als ich die Flöte aus dem Burggraben holte, stellte ich fest, daß es sich dabei um die Okarina der Zeit handelte. Auf zum Tempel der Zeit..."

Endlich ist der Zeitpunkt gekommen, sich mit der Okarina der Zeit in den Tempel der Zeit zu begeben und dort die entsprechende Melodie zu spielen. In einer äußerst stimmungsvollen Zwischensequenz darf das gespannte Spielerauge dann beobachten, wie Link innerhalb weniger Sekunden um stolze sieben Jahre altert.

"Hey, Tagebuch! Dies ist mein letzter Eintrag, da ich keine Zeit mehr für derartige Kindereien habe! Das Herausziehen des Master-Schwerts aus dem Stein brachte eine mir noch unerklärlich erscheinende Veränderung im Raum-Zeit-Kontinuum mit sich, die mich um etwa sieben Jahre altern ließ. Meine Aufgabe habe ich nicht vergessen: Ganondorf muß so schnell wie möglich gestoppt werden! In den sieben Jahren scheint



Prinzessin Zelda

Die junge Thronfolgerin des Schlosses von Hyrule besitzt ein Teil des sagenumwobenen Triforce, in dessen Besitz Ganondorf zu gelangen versucht. Aus diesem Grund schwebt Zelda in größerer Gefahr als sie zunächst ahnt. Wie es das Schicksal so will, wird sie später tatsächlich entführt und muß natürlich von Link gerettet werden.



Impa

Zeldas Kindermädchen versucht, die Prinzessin keine Minute aus den Augen zu lassen, da sie um die drohende Gefahr, die von Ganondorf ausgeht, weiß. Von ihr lernt Link das Menuett des Waldes.



Talon

Der Besitzer der Lon Lon Ranch ist eine echte Spielernatur. Dummerweise verliert er bei einem Rennen sein bestes Pferd an Link. Von Talons Tochter Malon lernt Link Epona's Song.

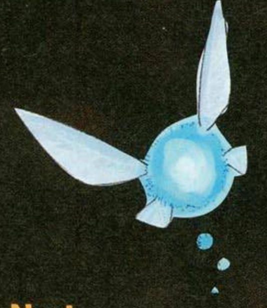
Ruto

Die Tochter des Zora-Königs gibt wenig darauf, was ihr Vater sagt und bringt sich deshalb schnell selbst in Schwierigkeiten. Zum Glück ist Link in der Nähe und kann sie aus einer mißlichen Lage befreien.



Salia

Links heimliche Kinderliebe aus dem Dorf der Kokiri ist in Wirklichkeit eine der Sieben Weisen. Erst später im Spiel wird klar, welch wichtige Rolle die Koboldin wirklich spielt.



Navi

Unter Anweisung des Deku-Baums fungiert Navi als eine Art Schutzfee für Link, die stets an seiner Seite ist und ihn mit Informationen und Tips versorgt.



Das Pferd muß sich Link erst mühsam verdienen, indem er Talon beim Rennen besiegt



Allerdings lohnt sich die Mühe, da man sich mit Hilfe des Vierbeiners wesentlich schneller fortbewegen kann...



...und zudem die Verteidigung gegen Feinde leichter fällt



Advent, Advent, ein Linklein brennt: Der Ausflug in die Gruft ist kein Zuckerschlecken

sich einiges verändert zu haben, auch an mir selbst mußte ich einige seltsame Veränderungen feststellen, die wohl auf den Alterungsprozeß zurückzuführen sind. Ich kann mir z.B. beim besten Willen nicht erklären, wie ich zu diesen silbernen Seidenstrumpfhosen gekommen bin..."

Zwar wirkt die „neue" Welt, die gewisse Ähnlichkeiten zur Schattenwelt in Zelda 3 nicht verbergen kann, auf den ersten Blick äußerst trostlos (natürlich nur in Bezug auf die dort herrschende Stimmung), jedoch wird man schon bald einige überaus positive Veränderungen ausmachen können. In Links Abwesenheit hat sich sogar ziemlich viel getan: Nicht nur, daß Ganon die Herrschaft über das Land übernommen hat, auch die Charaktere sind verständlicherweise gealtert. Dies kann sich Link vor allem in der Lon Lon Ranch zunutze machen. Zwar konnte man hier schon als Kind die Pferde begutachten, von einem Ausritt war im Alter von 10 Jahren aber nur zu träumen. Hat man jedoch nicht versäumt, sich als Junge Epona's Song von Malon, der Tochter des Farmbesitzers Talon, beibringen zu lassen, so kann man diese Melodie nun dem gealterten Pferd Epona vorspielen und es somit zähmen. Schafft man es dann noch, Talon im Pferderennen zu besiegen, erhält man schließlich die Stute und ist dann imstande, reitenderweise die Oberwelt zu erkunden. Dies ist nicht nur extrem zeitsparend, sondern macht auch noch großen Spaß. Überhaupt können viele Rätsel, die in der Vergangenheit unlösbar erschienen, erst jetzt bewältigt werden. Somit garantiert Zelda nicht nur langanhaltenden Spielspaß, sondern stellt durch das Existieren zweier Welten auch ein extrem umfangreiches Spiel dar.

Betrachtet man all die vielen Features und Möglichkeiten, die Zelda - Ocarina of Time bietet, wird schnell klar, warum man auf dieses Spiel solange warten mußte. Von Anfang an weiß das Action-Adventure den Spieler zu begeistern: eine extrem detaillierte, für Nintendo 64-Maßstäbe beinahe unglaublich gute Grafik, stimmungsvolle Musikuntermalung vom Original-Zelda-Komponist Koji Kondo (inklusive einiger bekannter Themen) und ein genial durchdachtes Gameplay, das man bei Konkurrenzprodukten suchen muß, wie die sprichtwörtliche Nadel im Heuhaufen, sorgen für ein Spielspaßerlebnis, wie man es bis dato auf keiner Konsole präsentiert bekommen hat. Zelda-Fans werden ohnehin mit Freudentränen vor der Konsole sitzen, aber auch die restliche Spielergemeinde muß einen Blick riskieren. Zelda - Ocarina of Time sollte wirklich jeder gesehen und gespielt haben. Bleibt die Frage: Gibt es ein besseres Spiel als dieses?



NBA JAM 99

Julian Ossent - Fabian Döhla

Wir schreiben das Jahr 1998, ein wichtiges Jahr für unseren ortsansässigen Basketball-Star der DJK Würzburg, Dirk Nowicki. Denn just heuer unterschrieb das Super-Talent beim NBA-Club Dallas Mavericks einen hochdotierten Drei-Jahres-Vertrag. Doch bis jetzt ist die Freude getrübt, denn bis zum heutigen Datum sieht es so aus, als ob die NBA-Saison 1998/99 auf Grund heftiger Gehaltsdiskussionen der Basketball-Cracks ins Wasser fällt. Nichtsdestotrotz veröffentlicht Acclaim demnächst einen weiteren Teil seiner erfolgreichen NBA Jam-Serie, NBA Jam 99, denn wenn schon die „Echten" nicht ranwollen, wenigstens ihre Pixelpendants legen sich mächtig ins Zeug. Gegenüber den Vorgängern hat sich einiges getan, das grafische Gewand wurde etwas aufgepeppt, und erstmals könnt Ihr den Jam-Mode mit zehn Spielern bestreiten, die frühere 2-on-2-Version wurde aus dem Programm gestrichen. Auffallend ebenfalls, das die Fun-Variante der Korbleger-Action eher in den Hintergrund tritt, besonderes Augenmerk der Programmierer galt diesmal der realistischen NBA-Simulation. Selbstredend wurden alle 29 NBA-Clubs inklusive (fast) aller NBA-Stars in das Modul integriert, Ausnahme wie immer: Space-Jammer Michael Jordan, den Ihr allerdings mit dem mitgelieferten Editor selbst erstellen könnt. Nach der Wahl eines Teams dürft Ihr Euch zwischen Exhibition-, PlayOff- oder Season-Spiel entscheiden, die echte Herausforderung bietet natürlich letzteres. Besonders herausragend ist hier der Management-Part gelungen, ständig flattern Euch Angebote anderer Teams ins Haus, die Euch Spieler anbieten oder entlocken wollen, für gewonnene Spiele erhaltet Ihr Punkte, mit denen Ihr wiederum den konkurrierenden Clubs Stars abluchsen könnt. Sämtliche Optionen wie Viertellänge, Ahndung begangener Fouls oder Einstellung von einem der drei Schwierigkeitsgrade können individuell abgestimmt werden, auch mehrere Kameraperpektiven stehen zur Verfügung.



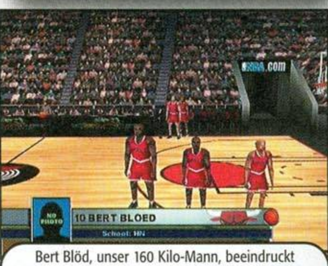
Boomshakalaka! Tumult unterm Korb, beim Jam Mode keine Seltenheit



Eine solche Chance sollte man sich nicht entgehen lassen. Der Rebound muß sitzen!



Auch ein Player Creator ist selbstverständlich mit von der Partie



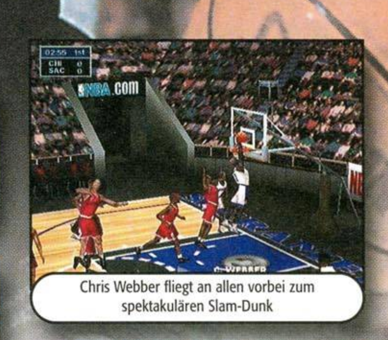
Bert Blöd, unser 160 Kilo-Mann, beeindruckt durch pure Körpergröße

Ungeschickte Wahl

NBA Jam 99 steuert sich nach kurzer Eingewöhnungszeit, vor allem der Freiwürfe, recht komfortabel, leider ist das Umschalten zwischen den Akteuren recht umständlich gelöst, was ab und zu noch für Verwirrung sorgt. Die Animation der Basketball-Stars ist leider ein wenig hölzern geraten, manchmal sorgen die staksigen Bewegungen für den einen oder anderen Lacher.

Gut gelungen hingegen ist die Zuschauerkulisse, die zusammen mit den zwei recht guten Kommentatoren für einen Hauch von Live-Atmosphäre sorgt. NBA Jam 99 wartet mit der besten Defensive aller NBA-Simulationen auf, der Haken hierbei ist, daß einem selbst solche Meisterstücke nicht gelingen, denn die eigenen Mitspieler verhalten sich einem Hühnerhaufen sehr sehr ähnlich, Chaos pur unter dem Korb. Größter Kritikpunkt allerdings ist der verrutschte Jam-Mode, die Sonderaktionen wirken eher lieblos hineingesetzt, gerade im Zwei-Spieler-Modus artet ein Match in wilde planlose Knopfdrückerei aus, ein echter Rückschritt gegenüber dem Vorgänger.

Insgesamt kann man NBA Jam 99 trotz des klaren Rückschritts des Jam-Mode gegenüber den Vorgängern weiterempfehlen. Der Season-Modus macht vor allem wegen des gelungenen Punkte-Systems eine Menge Spaß, wenn sich hohe Siege und spektakuläre Aktionen auf spätere Zeitpunkte auswirken, ist das einfach eine tolle Langzeitmotivation, da kann man auch über die ein oder anderen spielerischen Mängel hinwegsehen. Fans der alten Jam-Reihe sollten allerdings lieber eine Partie probespielen.



Chris Webber fliegt an allen vorbei zum spektakulären Slam-Dunk

in;former

Aktueller Stand der NBA: Noch sieht es so aus, als ob die Saison 1998 / 99 komplett ins Wasser fällt. Die Fronten zwischen der Spielergewerkschaft und NBA-Boß David Stern sind völlig verhärtet, die Forderungen der Stars nach Multi-Millionen-Dollar-Verträgen und nach oben hin offener Gehaltsgrenzen stoßen beim Chef auf eher taube Ohren. Vielleicht soll jedoch noch eine stark verkürzte Saison ab Januar stattfinden, näheres in einer der nächsten Ausgaben.

spielerprofil

In drei Stufen einstellbar, schon ab der untersten nicht gerade einfach und für Einsteiger eher nicht zu empfehlen.

schwierigkeit

Für Freunde ernsthafter Simulationen, die vor allem einen ausgefeilten Saison-Modus bevorzugen, eine gute Wahl, wer die alten Jam-Spiele hingegen mochte, sollte lieber vorsichtig sein.

in;former

Spieler:	1-4
Level:	Entfällt
Genre:	Sports
Hersteller:	Acclaim
Entwickler:	Iguana
Testmuster:	Acclaim
Veröffentlichung:	Dezember
ca. Preis:	129,- DM

Memory Pak	Rumble Pak	Batterie	MBit
✔	✔		
	engl. Texte	engl. Sprache	
	✔	✔	



Dieses Spiel wird Euch gefallen, wenn Ihr ... NBA Pro '98 (N64, FG 5/98) oder NBA Courtside (N64, FG 7/98) mochtet!



NIGHTMARE

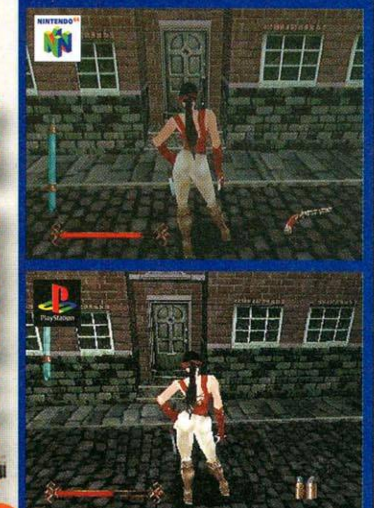


Fabian Döhla – Daniel Johannes

Zumindest in Deutschland leben alle Nintendo-Besitzer noch immer in einer wuscheligen rosa Traumwelt. Putzige Häschen hoppeln über den Bildschirm und ein knuffiger Bär sammelt goldglitzernde Noten. Ein gedrungener Klempner marschiert frohgemut an friedfertigen Koopas vorbei - niedlich! Aus diesem zuckersüßen Schlaf will man den ängstlich verhätschelten PAL-Spieler keinesfalls aufwecken - deshalb wird man in Deutschland auch nie ein Nightmare Creatures im Regal finden. Okay, die wahren Gründe liegen woanders - aber mal ehrlich, die Ignoranz gegenüber dem deutschen Markt kennt man schließlich seit der Nichtveröffentlichung von Rares inzwischen indiziertem Golden Eye.

in;former

Zum Vergleich: Die PlayStation-Version von Nightmare Creatures verzerrt die Texturen oft bis zur Unkenntlichkeit, was sich besonders an den Pflastersteinen gut erkennen läßt. Nightmare Creatures für das N64 überzeugt hingegen mit ungewöhnlich klarer und scharfer Grafik - trübe Nebelsuppe sucht man glücklicherweise vergebens.



Nightmare Creatures haben wir vor über einem Jahr für die PlayStation getestet - erst jetzt hat Kalisto die Umsetzung für das Nintendo 64 fertiggestellt. Da fragt man sich zurecht, ob die Zeit auch sinnvoll genutzt wurde. Daß die stimmungsvollen FMVs der CD-Version gekappt werden mußten, dürfte niemanden ernstlich verwundern. Das war's dann aber auch schon mit Kürzungen - ansonsten war das französische Programmierer-Team tatsächlich in der Lage, eine sogar noch verbesserte Version der 32-Bit Alptraumkreaturen auf die Beine zu stellen. Die Story-Line blieb dabei unverändert. Noch immer bastelt Adam Crowley in seinen blutverschmierten Kellergewölben an abscheulichen Geschöpfen der Hölle, und schickt diese ohne Testläufe im Beta-Stadium auf die düsteren Straßen Londons. Diskussionen sind fehl am Platz - bis zum Morgengrauen müssen unsere beiden Helden Nadia und Ignatius den Horden des Bösen Einhalt gebieten, ansonsten versinkt die englische Hauptstadt im Blut. Die Wahl des Protagonisten hat für das Spiel nicht unwesentliche Folgen. Während die vollbusige Nadja flink und behende mit ihrem Schwert agiert, kompensiert der kauzige Ignatius dies durch brachiale Gewalt - seine Stockhiebe richten in der Armada der Ekel-Wesen deutlich mehr Schaden an. Um im Kampf gegen das Böse nicht schon nach kurzer Zeit hoffnungslos unterzugehen, findet der mutige Abenteurer allerlei hilfreiche Gimmicks am Wegesrand. Energiespendende Orbs haben hierbei die größte Bedeutung, aber auch Waffenupgrades und Zaubertinkturen sollte man nicht verachten. Auf der Suche nach dem erlösenden Exit wird man nicht nur von den Monstern drangsaliert, sondern verliert bei Untätigkeit ganz von selbst

Das Ding aus dem Sumpf! Widerwärtige Kraken erledigt man am besten aus der Distanz



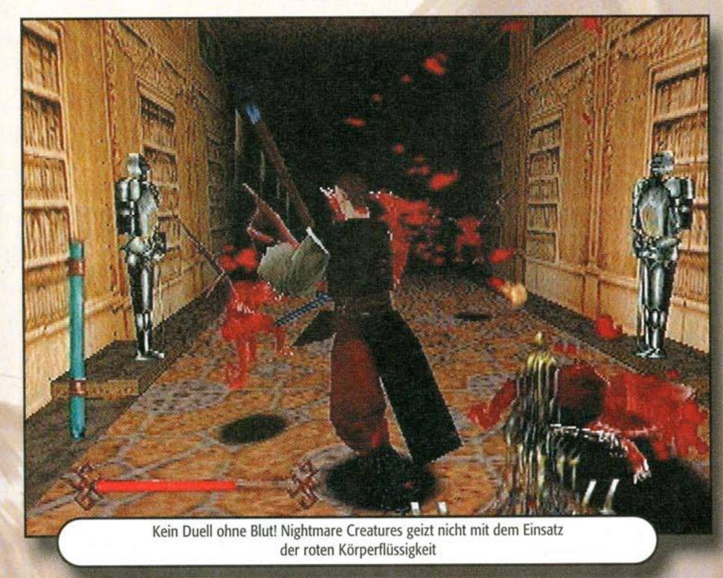
Der saß! Durch die Wucht des Aufpralls werden beide Charaktere mit Schwung zurückgeschleudert

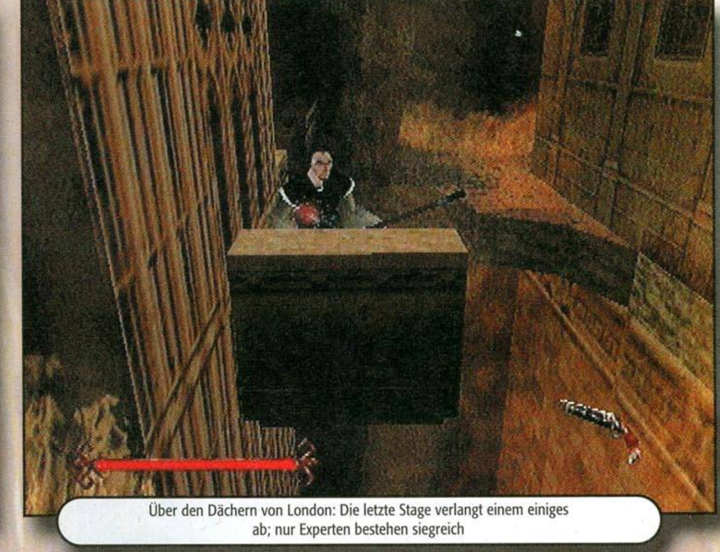
Energie - nur solange man auf Gegner eindrischt, hält sich der Balken im grünen Bereich. Dumm nur, wenn man den Level bereits leergeräumt hat, den Ausgang aber nicht finden kann. Die Uhr tickt unerbittlich herunter, und schon nach kurzer Zeit hat man eines der wenigen Bildschirmleben verloren. Dies ist besonders ärgerlich, wenn man kurz vor dem Ziel stand - Rücksetzpunkte gibt es in der Welt der fauligen Zombies leider nicht.

Blutiges Inferno!

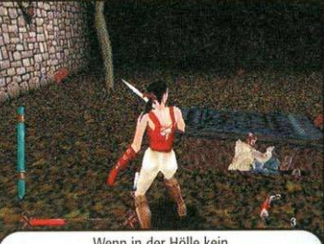
Was auf den ersten Blick aussieht wie eine billige Splatterorgie, entpuppt sich bei genauem Hinsehen




Kein Duell ohne Blut! Nightmare Creatures geizt nicht mit dem Einsatz der roten Körperflüssigkeit


Über den Dächern von London: Die letzte Stage verlangt einem einiges ab; nur Experten bestehen siegreich


Sämtliche Endgegner lassen sich nach einem bestimmten Schema bezwingen


Wenn in der Hölle kein Platz mehr ist...


Nadia räumt den Magen auf! Plazierte Treffer sorgen für den sofortigen Tod des Monsters



Während der Level bekommt man ab und an neue Moves eingeblendet

als hervorragend gelungenes Action-Adventure mit Hang zum Beat'em Up. Wer sich mit der anfangs etwas umständlichen Steuerung vertraut gemacht hat, bekommt für das investierte Geld einiges geboten. Die großen und detailverliebten Schauplätze im schummrigen London werden durch Volumenlichter wunderschön in Szene gesetzt - zerteilt man einen Körper im Lichtkegel einer Laterne, so sieht dies gleich doppelt ansprechend aus. Der Spielinhalt bemüht sich um Ausgeglichenheit: Nur wer versteckte Schalter findet und sämtliche Items aufspürt, stößt in höhere Spielabschnitte vor. Um eventuell aufkommende Langeweile zu unterbinden, bekommt man mit jedem Level etwas neues geboten. Die zwei tapferen Helden erlernen neue Moves und treffen regelmäßig auf immer absurdere Kreaturen aus den Händen des bösartigen Forschers Crowley. Beim Versuch, die Stadt zu retten, stolpert man über Friedhöfe, besucht den Londoner Zoo, stapft durch die verwinkelte Kanalisation und erklimmt gigantische Kathedralen. Untermalt wird das effektvolle Schlachtfest von thematisch passender Musik und gruseligem Monstergeheule - kleine Kinder sind beim besten Willen die falsche Zielgruppe für dieses heftige Gemetzel.

Schönen Gruß an die Sittenpolizei: Nadia verwandelt das Gebiet kurzerhand in ein Rotlicht-Milieu

Es geht doch! Mit der nötigen Anstrengung hat es Kalisto geschafft, eine gegenüber der PSX-Version deutlich verbesserte Adaption zu entwickeln. Die Optik ist der des Ur-Nightmare Creatures um Lichtjahre voraus. Wo man sich früher mit Clipping und verzerrten Texturen herumärgerte, wird das Auge inzwischen von blitzsauberer und messerscharfer Grafik verwöhnt - und dies ohne erwähnenswerte technische Schwächen. Einsteiger könnten lediglich den gesalzenen Schwierigkeitsgrad kritisieren, der durch die noch immer etwas unpräzise Steuerung nicht unbedingt entschärft wird. Kann man diesen Punkt ignorieren, so haben leidgeplagte N64-User einen Grund zur Freude: Mit Nightmare Creatures verfügt das mit einem Kinderimage behaftete Nintendo-Flaggschiff endlich über einen Titel, der sowohl ältere Semester anspricht, als auch aufzeigt, daß bei geschickter Programmierung einiges aus der oftmals unterschätzten Konsole herauszuholen ist.

▶ spielerprofil

Wer genug von albernen Häschen-Hüpf-Spielen hat, darf sich mit Nightmare Creatures eine wohltuende Import-Alternative ins Haus holen. Für zarte Gemüter ist das Spiel aber keinesfalls zu empfehlen.

▶ schwierigkeit

Hoch! Zwar lassen sich einmal getroffene Gegner mit Schlagserien problemlos vom Bildschirm hacken - im Regelfall setzt es aber vorher erstmal ein, zwei Hiebe, was sich unter dem Strich zu ärgerlichen Lebensverlusten summiert. Mit viel Übung (und einem kompatiblen PSX-Players Guide) erreicht man auch höhere Level - lediglich das oftmals knapp bemessene Zeitlimit vermag immer wieder negativ aufzufallen.

▼ in;former

Spieler:	1
Level:	20
Genre:	Action-Adventure
Hersteller:	Activision
Entwickler:	Kalisto
Testmuster:	Fun Generation
Veröffentlichung:	US Import
ca. Preis:	129,- DM

Memory Pak	Rumble Pak	Analog	4 MB
✔	✔	✔	

Paßwort	engl. Texte	engl. Sprache	
✔	✔		



8 von 10

GRAFIK 9
SOUND 9
GAMEPLAY 8

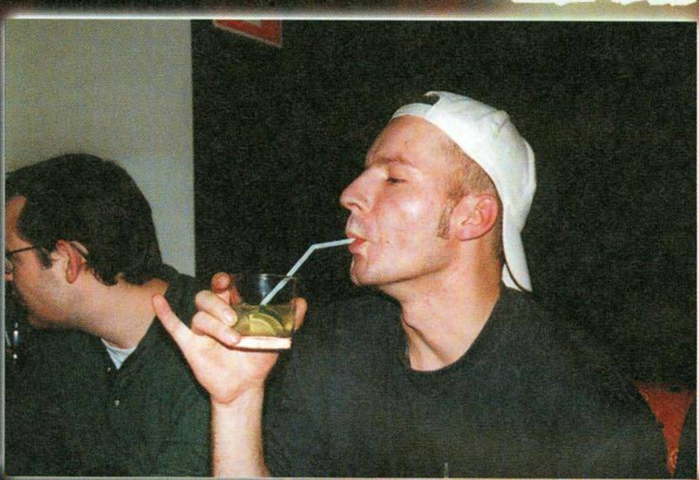
▼ Dieses Spiel wird Euch gefallen, wenn Ihr ...
... Nightmare Creatures (PSX, FG 11/97) oder Deathtrap Dungeon (PSX, FG 5/98) mochtet!

Teil 30: Speditionsrechnungen und andere Wörter mit X





Christoph Holowaty (MCV) hat ein Auge auf unseren Turok 2-Aufkleber geworfen - nur auf den Aufkleber?

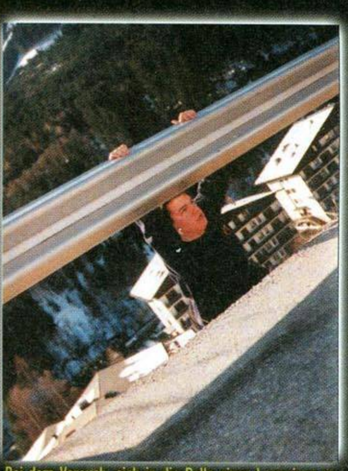


Aus unserer Reihe „Trinkbilder mit befreundeten Redakteuren" diesmal Teil 4: Schröder (Next Level). Im Hintergrund leugnet Andreas Ulrich (MAN!AC) mit Nachdruck die Existenz des „Enthüllt!"-Prinzips

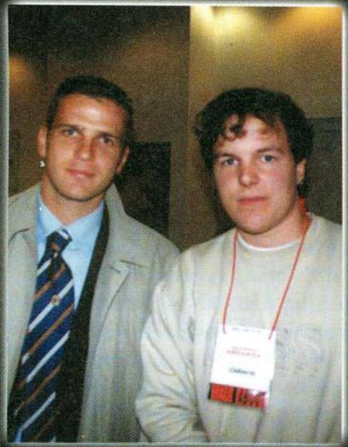


Ralph Karels (Video Games) schielt neidisch auf das hochprozentige Kinder-Cola von Christian Henning (Bravo Screenfun)

Der frostige November sorgte für wenig erquickende Erlebnisse im CyPress-Büro. Selbst die Tatsache, daß Fabian auf der hektischen Suche nach seiner Jugendliebe sein neulackiertes Auto mal wieder deformierte, lockte niemand hinter dem warmen Ofen hervor. Zu oft hat man das Bild in der Fun Generation-Redaktion schon gesehen: Schiefe Fresse, Lenkrad in der einen, Kotflügel in der anderen Hand - der Golf ist kaputt. Von Daniel gibt es noch weniger zu berichten: In einem unvorsichtigen Moment wurde er vom Tetris-Virus befallen, und konnte nur mit Mühe und Zelda wieder zu den ihm anvertrauten Aufgaben zurückgebracht werden. Endgültig aus der Lethargie holte ihn aber erst eine Rechnung eines „befreundeten" Auto-Mechanikers: Das von ihm angepriesene Super-Schnäppchen erwies sich als Schuß ins Knie. Für drei neue Zündkerzen und eine auf dem Rücksitz zurückgebliebene, angebissene Wurstsemmel mußte der Nachwuchs-Robert De Niro stolze 900,- DM auf ein Schweizer Nummernkonto überweisen. Auch Götz hielt sich diesen Monat zurück: Lediglich einige nächtliche Level X-Eskapaden (OZ nachmittags um 14:00 Uhr: „In einer halben Stunde sind wir fertig") zehrten an den Nerven des Chefredakteurs. Unbestätigt ist derzeit die Meldung, daß einige Mitarbeiter einen Mitschnitt der Sendung an Kalkofes Mattscheibe geschickt haben. Zeit für alberne Fotoserien fanden wir diesen Monat leider nicht - Dreamcast, Box Champions und andere knapp kalkulierte Beiträge zwangen uns in der Tat zu regelmäßiger Arbeit. Da kann man von Glück reden, daß Fabian in letzter Sekunde noch einige wirklich bezaubernde Fotos aus einer seiner völlig zugemüllten Schubladen hervorkramte.



Bei dem Versuch, sich in die Rolle eines Lemmings zu versetzen, ging Daniel ein nicht zu unterschätzendes Risiko ein. Glücklicherweise konnte er sich gerade noch retten und den Test an Götz abgeben



Aus der Rubrik: Promis treffen auf ihre Fans! Oliver Bierhoff erwischt sein Jugendidol Fabian in der Halbzeit des Actua Soccer 3 Tests und läßt sofort ein Erinnerungsfoto für sein Familienalbum machen

DAS WERTUNGSSYSTEM

FUN GENERATION arbeitet mit einem 10-Punkte-System. Eine „10 von 10" bedeutet, daß das Spiel in seinem Genre zum heutigen Tag das überzeugendste Stück Software für dieses System darstellt.
Um unsere Tests noch leserfreundlicher zu machen, wird die Quintessenz des Textes mit ein paar kurzen Worten am Schluß zusammengefaßt. Das Spielerprofil erklärt kurz, für wen das Spiel besonders geeignet ist. Die Angabe des allgemeinen Schwierigkeitsgrades erklärt, wie schwierig es sein wird, das Spiel durchzuspielen. Die Genrekollegen zeigen Alternativen zu dem getesteten Titel auf, wobei die angegebenen Wertungen auch immer in Relation mit der Altersangabe (Heftnummer) und dem System gebracht werden sollten.
Die vier Wertungsnoten lassen sich folgendermaßen entschlüsseln: Rating (Gesamtfunktionalität / Motivationsfaktor / Vornoten), Gameplay (Funktionalität der Spielmechanik), Grafik (Design, technische Umsetzung, künstlerische Note) und Sound (FX, Komposition, Klangverfahren). Deshalb: Niemals eine Schnittmenge aus den Einzelnoten bilden und sich fragen, warum das Rating nicht stimmt. Denn Rating setzt sich aus den drei Vornoten und den oben erwähnten Faktoren zusammen.



TWISTED EDGE


Im Split-Screen-Modus wurde auf erstaunlich wenig Details verzichtet


Kennt man ja: Nach jedem Rennen kann man sich ein Replay zu Gemüte führen

Keine Frage, die Entwickler von Twisted Egde waren in einer besonders üblen Zwickmühle, als sie erfuhren, daß Nintendo nicht nur selbst an einem Snowboard-Spiel arbeitete, sondern daß es so gut wie fertig war (die Rede ist natürlich von 1080°). Man entschied sich kurzerhand, das eigene Produkt nach hinten zu verschieben. Zum einen, um Abstand zu Nintendos Release zu schaffen, zum anderen, um etwas mehr Zeit für den nötigen Feinschliff zu bekommen. Twisted Edge wartet mit vier Modi auf: Competition, Stunt, Practice und Two-Player-VS. Gegen einen menschlichen Kontrahenten kann man sich hier auf einer der freigespielten Pisten (sieben grundsätzlich verschiedene, es existieren darüber hinaus Spiegelvarianten) im Split-Screen ganz nach Belieben beharken. Teilweise sind die Parcours dabei so großräumig gestaltet worden, daß man sie auf unterschiedlichen Routen bestreiten kann. Der Practice-Modus ermöglicht ein völlig streßfreies Kennenlernen der einzelnen Abfahrten, kein Zeitlimit, kein Punktlimit und keine drängelnden CPU-Boarder zwingen zu einer raschen Rutschpartie. Besonderes Augenmerk wurde bei der Entwicklung aber ohne Zweifel auf Competition (auf unterschiedlichen Schwierigkeitsstufen muß eine Serie von Rennen gewonnen werden) und Stunt (innerhalb bestimmter Zeitbarrieren sollte man eine bestimmte Punktzahl erreichen) gelegt. Nach der Wahl eines virtuellen Alter Egos (vier sind vom Start aus selektierbar, fünf weitere können freigespielt werden) muß man sich für ein geeignetes Brett entscheiden. Auch hier läßt sich das Angebot mittels Erfolg im Stunt- und Competition-Modus deutlich steigern.

Midways Snowboarder beweist, daß es niemand besser macht als Nintendo. Der Frust-Höhepunkt wird erreicht, wenn man fast ein komplettes Rennen perfekt den Hang hinuntersaust, dann kurz vor dem Ziel stürzt und dadurch nicht mehr richtig in Fahrt kommt, so daß die Computergegner locker an einem vorbeirauschen, grrrrr... *(Philipp Noack)*

Keine Punkte und ein vierter Platz: Höchste Zeit zum Aufholen!



Mit der unteren C-Taste lassen sich verschiedene Perspektiven anwählen

in;former

Spieler:	1-2
Level:	7
Genre:	Snowboarding
Hersteller:	Midway
Entwickler:	Boss Game Studios
Testmuster:	Fun Generation
Veröffentlichung:	USA erhältlich
ca. Preis:	129,- DM

rating

5 von 10

GRAFIK	6
SOUND	5
GAMEPLAY	5

KNIFE EDGE


Der Endgegner bekommt eine Homing Missile zu spüren

Die waghalsigen Flugmanöver durch die Schluchten werden vom Computer vorberechnet


Im Mehr-Spieler-Modus erscheinen zwei Fadenkreuze auf dem Bildschirm

Kemco, der japanische Plastikverwerter und Spielzeuggigant ist berühmt für seine Software-Granaten. Das vorliegende Knife Edge füllt sagenhafte 64 Megabit mit geballter Sinnlosigkeit und möchte gerne als legitimer Schwippschwager von Starfox durchgehen. Das Spielprinzip kann in einem Satz erklärt werden: Ein lustiges Fadenkreuz wird durch eine ruckelige, unansehnliche und vorberechnete Landschaft geflogen, während der Spieler wie gestört ballert und mittels der vier C-Tasten minimal die Perspektive verändern kann. Eigentlich sind diese Spiele ja eine Domäne der CD-Konsolen gewesen, da hat man allerdings bemerkt, daß das Spielprinzip trotz höchster Grafikqualität der Renderfilmchen niemanden hinter dem Ofen hervorlocken. Kemco scheint dies keiner gesagt zu haben, deshalb programmierten sie weiter fleißig vor sich hin. Sechs Level mit verschiedenen Flugrouten, die Euch durch verwinkelte Höhlensysteme, noch mehr verwinkelte Höhlensysteme, ein paar Gebäudeansammlungen bzw. Straßenschluchten, die aussehen wie verwinkelte Höhlensysteme und ein paar verwinkelte Höhlensysteme, die allerdings nicht zugeben wollen, daß sie verwinkelte Höhlensysteme sind, führen, wollen durchflogen werden. Dabei reicht es völlig aus, wenn man so einigermaßen in Richtung des Gegners schießt, mit der Kollisionsabfrage hat man es bei Kemco nicht so genau genommen. An anderer Stelle wurde gleich einmal die komplette Explosion eines Endgegners vergessen, und die Extra-Waffen reagieren auch nur wenn sie Lust haben. Sehr unterhaltsam sind die Dialoge zwischen der Einsatzleitung und dem Knife Edge-Piloten. Hochintelligente Inhalte wie „Flieg in das verwinkelte Höhlensystem und paß auf Gefahren auf" treiben im Storymodus die Spannung ob der Wendungen, die der Plot mit uns vor hat, auf die Spitze. Kemco lotet die Schmerzgrenze der Nintendo 64-Besitzer aus, und versucht, die Software-Flaute für sich zu nutzen. Wir verneigen uns vor diesem Plastikmüll und machen abschließend noch einen spöttischen Witz über die Anleitung, die wahrscheinlich von illegal eingereisten Deutschstudenten im ersten Semester der Uni Warschau getextet wurde. *(Götz Schmiedehausen)*

in;former

Spieler:	1-2
Level:	6
Genre:	Shoot'em Up
Hersteller:	Mitsui
Entwickler:	Kemco
Testmuster:	Mitsui
Veröffentlichung:	Erhältlich
ca. Preis:	149,- DM

rating

3 von 10

GRAFIK	5
SOUND	4
GAMEPLAY	4

wipEout 64

Fabian Döhla – Götz Schmiedehausen

Lieber spät als nie - wie sehr hätte sich Nintendo ein wipEout zum Start ihrer 64-Bit-Konsole gewünscht. Hatte Sony seinen unglaublichen Erfolg mit der PlayStation doch nicht zuletzt auch dem ganz hervorragenden Software Line-Up von Psygnosis zu verdanken. Egal ob Destruction Derby oder wipEout, eines dieser beiden Spiele müßte man bei jedem PSX-Erstkäufer in der Software-Sammlung finden. Jetzt, knapp drei Jahre nach dem PAL-Release des ersten Techno-Racers wurde das Flehen der Nintendo-Jünger doch noch erhört. Stilistisch korrekt mit dem Namen wipEout 64 betitelt, darf man endlich auch in Modulform über futuristische Kurse gleiten.

Wer allerdings denkt, aufgrund von bereits erworbenen Kurskenntnissen der CD-Vorgänger im Vorteil zu sein, der irrt gewaltig. Die 64er Version versteht sich als völlige Neuentwicklung - was wohl nicht zuletzt auch auf das verwinkelte Streckenlayout zurückzuführen ist. Auf diesem Wege umging das englische Programmierer-Team lästige Nebelbänke, und reduzierte die grafischen Mankos auf vertretbare Pop-Ups. Den gelungenen Rest hat Psygnosis zu einem Großteil auf Cartridge herüberretten können, die getätigten Einschnitte lassen sich wohl am ehesten mit akutem Speichermangel erklären. So findet der Spieler leider gerade mal sieben verschiedene Kurse vor - sogar der erste Teil bot hier ein voluminöseres Angebot. Bevor man erstmals in den engen Schalensitzen der stromlinienförmigen Flitzer Platz nimmt, heißt es, sich traditionsgemäß durch zahlreiche Menüs zu arbeiten. Im Challenge-Menü findet man die wichtigsten Elemente des Spiels. Wer sich für den Unterpunkt Race entscheidet, kämpft ausschließlich um eine Plazierung in den Top 3, nur mit einer Auszeichnung in Bronze, Silber oder Gold hat man Zugriff auf den nächsten Kurs. Drückt man die Carbon-Nase seines Gleiters erst als Vierter über die karierte Ziellinie, so hat dies einen Neustart des Rennens zur Folge - generell gelangt man in allen Spielvarianten nur mit dem nötigen Erfolg zur nächsten Strecke. Sind die ersten sechs Rundkurse bewältigt, so darf man sich noch auf einem Bonus-Track austoben - wer über einen Controller Pak verfügt, kann seine erspielten Erfolge natürlich verewigen.



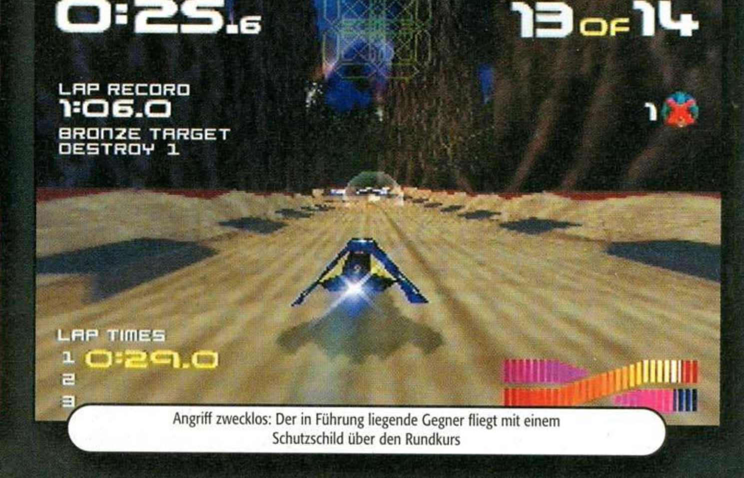
Wenn der eigene Gleiter in Flammen aufgeht, ist das Rennen unweigerlich verloren



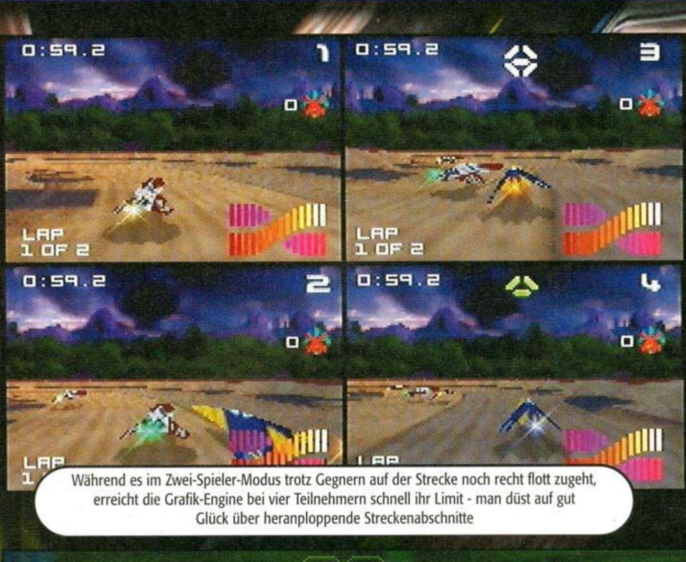
Die beiden Lichtpunkte am Horizont zeigen uns die Position der anderen Gleiter an



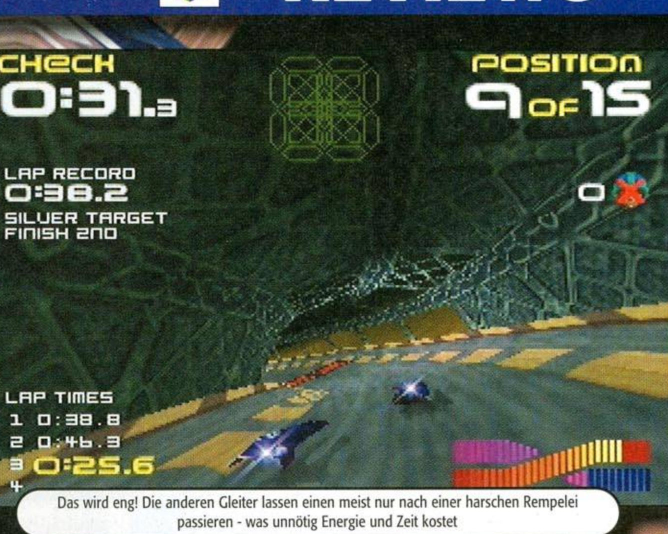
Techno-Style: Mit Nebelkanonen und abgefahrenen Lichtspielereien kommt auch auf dem N64 sofort die unvergleichliche wipEout-Atmosphäre auf



Angriff zwecklos: Der in Führung liegende Gegner fliegt mit einem Schutzschild über den Rundkurs



Während es im Zwei-Spieler-Modus trotz Gegnern auf der Strecke noch recht flott zugeht, erreicht die Grafik-Engine bei vier Teilnehmern schnell ihr Limit - man düst auf gut Glück über heranploppende Streckenabschnitte



Das wird eng! Die anderen Gleiter lassen einen meist nur nach einer harschen Rempelei passieren - was unnötig Energie und Zeit kostet



Ausgedehnte Flugeinlagen können den alten wipEout-Hasen schon lange nicht mehr beeindrucken


Abblocken! Rechts unten schiebt sich gerade ein Konkurrent ins Bild

Lange Geraden bringen die technischen Schwächen des Spiels ans Licht



Die Rear Lock-Anzeige am oberen Bildschirm deutet auf Gefahr hin

spielerprofil

Wer mit den beiden extreme Gs auf seine Kosten kam und keine PlayStation samt wipEout 2097 sein eigen nennt, darf bedenkenlos zugreifen.

schwierigkeit

Anspruchsvoll. Erst wenn man die Steuerung der blitzschnellen Gleiter verinnerlicht hat, bestehen Chancen auf einen Platz in den Top 3. Gerade in höheren Klassen sollte man einiges an Geduld und Ausdauer mitbringen - auf Anhieb läßt sich wipEout 64 nämlich nicht bezwingen.

in;former

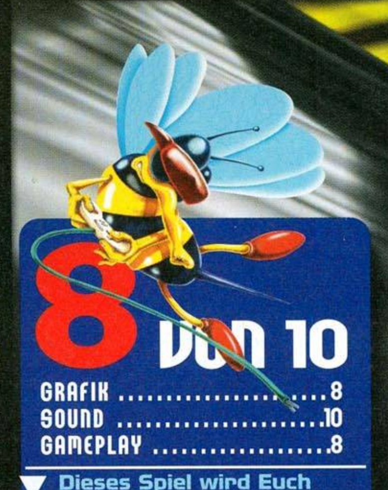
Spieler:	1-4
Level:	7 Strecken
Genre:	Rennspiel
Hersteller:	Konami
Entwickler:	Psygnosis
Testmuster:	Fun Generation
Veröffentlichung:	Dezember
ca. Preis:	119,- DM

Memory Pak	Rumble Pak	Analog	4 MB
✔	✔	✔	
	engl. Texte	engl. Sprache	
	✔	✔	

Ausgewischt?

Es fällt schwer, den 64 Bit-Erstauftritt von Psygnosis im Vergleich zu den Vorgängern einzuordnen. Besser als das erste wipEout ist der Titel auf jeden Fall - den Vergleich zum Nachfolger 2097 besteht diese Version aber nicht. Gerade an der Grafik scheiden sich die Geister: Zwar bietet wipEout 64 eine konstant hohe Framerate, hat kaum Probleme mit Clipping und kann gänzlich auf den Nerv-Nebel verzichten. Erkauft wurden diese Errungenschaften aber durch schmerzhafte Kompromisse. So läuft das Spiel in der bescheidenen Standard-Auflösung des N64 - inzwischen dürfte man doch einiges mehr verlangen. Als zweiter Störfaktor erweisen sich Pop-Ups: Was im Ein-Spieler-Modus noch tolerierbar bleibt, steigert sich im Zwei-Spieler-Modus zu einem Ärgernis, und erreicht schließlich bei einem viergeteilten Bildschirm seinen Höhepunkt. Die Streckenbegrenzungen und Hintergrundgrafiken fehlen fast völlig, man ruckt also im Zufallsprinzip von A nach B. Bei der Steuerung kann man Psygnosis im Gegenzug kräftig auf die Schulter klopfen. Während andere Entwickler schon bei deutlich langsameren Spielen den Analog-Stick nicht richtig einzusetzen wissen, hat man es tatsächlich geschafft, eine nahezu perfekte Kontrollierbarkeit zu erzeugen. Wer den Umgang mit den Airbrakes verinnerlicht, kann auch bei den teils abnorm hohen Geschwindigkeiten den Gleiter auf der Strecke halten - Fahrfehler sind also im Regelfall nicht auf das Spiel, sondern lediglich auf fehlende Konzentration seitens des Spielers zurückzuführen. Zwar wird die neGcon-Qualität des PSX-Pendants erneut nicht ganz erreicht - mangels Alternativen sollte dies aber nicht zu stark kritisiert werden. Ein Sonderlob verdient wipEout 64 für seinen konkurrenzlos genialen Sound. Kristallklare Musikuntermalung von Szene-Größen wie den Propellerheads oder Fluke lassen fast vollständig vergessen, daß man es eigentlich mit einem akustisch meist etwas limitierten Modul-Titel zu tun hat. Die SFX halten, was die Musik verspricht: Explosionen krachen mit dem nötigen Nachdruck aus den Boxen und das Touchieren der Streckenbegrenzung erinnert einen doch tatsächlich an den letzten Ausflug mit Vatis Auto in die Leitplanke.

Das nächste zweischneidige Schwert für den 64-Bitter. Wer bislang immer neidisch auf die PlayStation geschielt hat, dürfte zukünftig einen Grund weniger haben, stellt wipEout 64 doch ein durchweg gelungenes Spiel dar. Das altbekannte Flair wurde gekonnt konvertiert: Die spacigen Grafiken mit optisch fulminanten Lichteffekten lassen einen für viele Stunden in der ultraschnellen Welt der wipEout-Raser abtauchen - einen genügend großen Fernseher und wattstarke Stereoanlage vorausgesetzt. Der Schwierigkeitsgrad sorgt für einen zusätzlichen Motivationsschub, denn oftmals werden hart ausgetragene Duelle erst knapp vor der Ziellinie entschieden. Frustriert ist man eigentlich nie - das perfekte Handling macht auch beim dritten Versuch noch Lust auf mehr. Hauptkritikpunkt bleibt also die geringe Streckenanzahl - vielleicht hätte man mit der Musik nicht ganz so verschwenderisch umgehen sollen. Dennoch, wer ein wirklich gutes Rennspiel für seine PlayStation liebt und mit dem hektischen Gameplay von Acclaims XG 2 nicht zurechtkommt, darf gerne zugreifen.



8 von 10

GRAFIK	8
SOUND	10
GAMEPLAY	8

Dieses Spiel wird Euch gefallen, wenn Ihr ...
... extreme G (N64, FG 11/97) oder XG 2 (N64, FG 12/98) mochtet!

NINTENDO 64



Glover

Daniel Johannes – Götz Schmiedehausen – Fabian Döhla

Erinnert sich noch irgendjemand an den Klassiker Marble Madness, in dem eine Kugel über schräge Bahnen mit Hindernissen dirigiert werden mußte? Ähnlich wie bei dem Hit aus den 80er Jahren fällt das Spielprinzip von Glover aus.

Hokus-Pokus auf dem Lokus

Ist die Idee von einem Handschuh, der eine Kugel heil durch verschiedene Level bringen muß, erst einmal entwickelt, fehlt nur noch die passende Hintergrundstory zu dem Spektakel. Vor langer Zeit lebte ein weiser Zauberer im Crystal Kingdom, der den ganzen lieben langen Tag nichts besseres zu tun hatte, als mit seinen magischen Zauberhandschuhen diverse Zaubersprüche zu erfinden und Tränke zu panschen. Unglücklicherweise kam es schließlich eines Tages dazu, daß dem alten Braumeister ein dummes Mißgeschick passierte und er zwei falsche Zutaten miteinander mischte. Durch die daraus resultierende, gigantische Explosion glitten dem Magier seine beiden Handschuhe von den runzeligen Händen, und er wurde in Stein verwandelt. Während der eine Fingerwärmer in den Topf mit dem gebrauten Trank fiel, stürzte der andere aus dem Turmfenster und landete sicher auf der darunter liegenden, saftigen Wiese. Dummerweise wurden gleichzeitig die sieben magischen Kristalle, die die Energie des Landes vereinigen, in Gummibälle verwandelt und in alle Himmelsrichtungen verstreut. Natürlich liegt es nun an dem weißen Handschuh, die Initiative zu ergreifen, alle Bälle wiederzufinden, und so seinen Meister aus dem Stein zu befreien.



Ein echtes Allroundtalent: Auf dem Ball balancierend überquert Glover das Wasser

Wer soll da Angst bekommen: Der komprimierte Stier ist kaum größer als der Handschuh



Sitzt der Fabian auf der Schaukel... In Glover trifft man auf ziemlich seltsame Kreaturen

Vier Finger für ein Halleluja

Das Spiel selbst ist dann ähnlich aufgebaut wie Super Mario 64: Man beginnt in einer Art Vorgarten und hat von dort aus Zugang zu den verschiedenen Welten, die wiederum nochmals in mehrere Abschnitte unterteilt sind. Man muß schon zugeben, daß die Idee mit dem Handschuh gar nicht so schlecht ist. Durch das etwas andere Aussehen ergeben sich für den vierfingrigen Helden allerlei Aktionsmöglichkeiten. Allerdings wird hier zusätzlich zwischen den Standardbewegungen Glovers und den Aktionen mit dem Ball unterschieden. Steuert man den mit Augen ausgestatteten Handschuh alleine, ist es beispielsweise möglich, einen Doppelsprung auszuführen, Fausthiebe auszuteilen, ein Rad zu schlagen, sich zu ducken oder Zaubersprüche vom Stapel zu lassen. Letztgenannte müssen jedoch erst gefunden werden, ehe dann z.B. Gegner in Frösche verwandelt werden dürfen, oder mit Hilfe des Propeller-Zaubers die Lüfte erforscht werden können. Hat man hingegen seine Hand am Ball, so kann man diesen rollen, dribbeln, wegschlagen oder auf verschiedene Art und Weise werfen. Je nachdem, welche Wurftechnik man anwendet, können dann verschiedene Hindernisse überwunden werden, was ja auch das eigentliche Ziel des Spiels ist. Auf Wunsch darf auch auf den Ball gestiegen und auf selbigem balanciert werden, wodurch sich beispielsweise Wasser überqueren läßt. Ab und zu ist es zudem erforderlich, den Gummiball mit Hilfe der R-Taste in andere Gegenstände zu verwandeln. Nur mit der Bowling-Kugel können nämlich poröse Wände zerschmettert werden, während die Kristallkugel mehr Punkte beim Einsammeln der überall verteilten Karten bringt. Letztere öffnen, falls alle eines Levels gefunden werden, Zutritt zu Bonusrunden, in denen man wiederum versucht, Extraleben bzw. -bälle zu ergattern. Schließlich darf nicht die amüsante Animation des Helden unerwähnt bleiben, die oftmals für Schmunzler sorgt. Duckt man sich beispielsweise und bewegt sich gleichzeitig fort, so legt sich der Handschuh flach hin und zieht sich mit den Fingern über den Boden.

Durch die Idee, einen Handschuh zu steuern (warum eigentlich nicht ein Paar Schnürsenkel?) und gleichzeitig einen Ball durchs Areal zu bugsieren, hat sich Glover ohne Zweifel einen Innovationsbonus verdient. Schließlich sind neue Spielideen im Sektor der Videospiele heute so rar gesät, wie gute Raumfahrtingenieure in Rußland. Unter dem Strich bleibt also ein unterhaltsamer, wenn auch technisch etwas enttäuschender, Titel, den man vor dem Kauf tunlichst probespielen sollte.

spielerprofil

Wer auf der Suche nach neuen Spielideen ist und Body Harvest schon besitzt, darf gerne mal einen Blick riskieren.

schwierigkeit

In zwei Stufen einstellbar, knifflige Rätsel findet man aber in beiden Modi immer wieder.

in;former

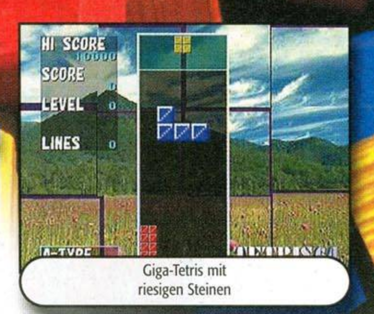
Spieler:	1
Level:	21
Genre:	Knobel-Action
Hersteller:	Interactive-Studios
Entwickler:	Hasbro Interactive
Testmuster:	Nintendo
Veröffentlichung:	Erhältlich
ca. Preis:	99,- DM

Memory Pak	Rumble Pak	Analog	Batterie
✔		✔	✔
	dt. Texte	dt. Sprache	
	✔		





TETRIS 64


Giga-Tetris mit riesigen Steinen


Die Steine rutschen teilweise noch, auch wenn sie schon „eingeparkt" sind

Für diesen Titel hätte sich wirklich niemand ein Nintendo 64 holen müssen, obwohl ein Klassiker wie Tetris in keiner Sammlung fehlen sollte. Bunte Klötzchen, die vom Himmel fallen und in Reih und Glied gebracht werden müssen, das kann man doch heutzutage auf dem Game Boy oder neuerdings auch auf dem Game Boy Color weitaus billiger haben. Wie auch immer, um unserer Berichterstatterpflicht genüge zu leisten, muß man erwähnen, daß Tetris 64 drei Spielvarianten anbietet: Einmal das klassische Tetris, dann Bio Tetris, hier könnte man ein externes Biorhythmusmeßgerät anschließen, das Euch dann in Zahlenform wiedergibt, wie aufregend das Geschehen für Euch gerade ist, und schließlich Giga Tetris. Während eines konventionellen Spiels fallen zuweilen riesige Klötze ins Spielfeld, die allerdings in kleinere Einzelteile zerspringen und nach unten durchfallen, wenn man sie in komplette Reihen einbaut. Solchen Firlefanz hätte man sich allerdings sparen können, Tetris erhält seinen Lebensberechtigungsschein nicht deshalb erneut ausgestellt, weil irgendwelche hippen Varianten aus dem Boden sprießen, sondern weil das Spiel mal ganz konkret süchtig macht. Vor allem zu zweit kann man sich geniale Schlachten liefern, wer dafür knapp hundert Mark investieren möchte, der sollte mal weniger über Aluminium, sondern über die letzten zehn Jahre und wo man da wohl gewesen ist, nachdenken. Junge, Junge, ist der Text jetzt bald fertig, schreibt Ihr mal soviel über Tetris. Ach ja, den Dudelsound kann man nicht ausstellen, und wenn ich sage Dudelsound, dann meine ich das vielleicht peinlichste „Kuck-mal-Klein-Erwin-hat-zur-Kommunion-eine-Heimorgel-geschenkt-bekommen-wie-er-ist-völlig-unmusikalisch-egal-lassen-wir-ihn-trotzdem-in-die-Tasten-hauen-wir-sind-doch-sowieso-fast-alle-taub"-Geblubbere seit dem verbockten Blockflötenkonzert der Grundschulklasse 2b in Wasweißichwo. *(Götz Schmiedehausen)*


Das klassische Tetris

in;former

Spieler:	1-4
Level:	K.A.
Genre:	Knobelspiel
Hersteller:	Nintendo
Entwickler:	Elorg
Testmuster:	Fun Generation
Veröffentlichung:	1. Quartal 1999
ca. Preis:	99,- DM

rating

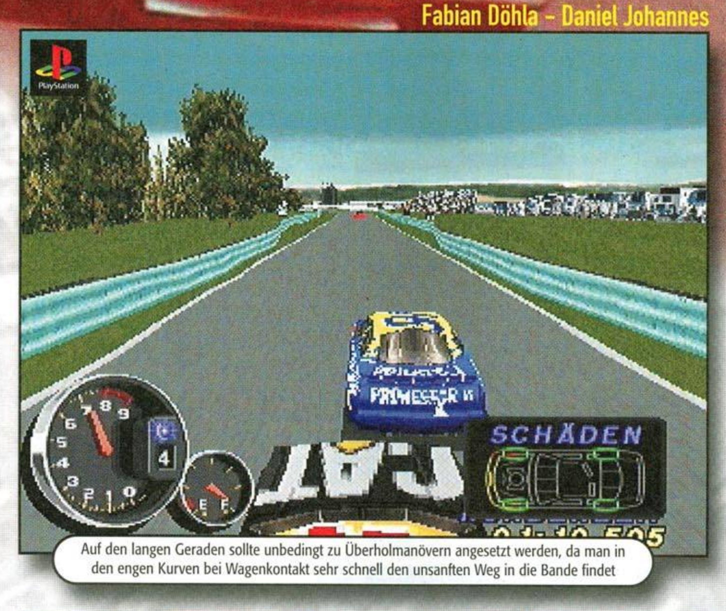
8 von 10

GRAFIK	2
SOUND	2
GAMEPLAY	7

NASCAR 99

Fabian Döhla – Daniel Johannes

Der Zeitpunkt ist denkbar ungünstig gewählt: Während ein Großteil der PlayStation-Besitzer mit Colin McRae über schlammige Rennstrecken brettert oder dank Codemasters zum Tourenwagen-Meister wird, veröffentlicht Electronic Arts eine Umsetzung der bei uns wenig populären Nascar-Serie. Warum sollte sich der reizüberflutete Rennspiel-Junkie also für dieses Produkt entscheiden? Zumindest auf Sonys PlayStation wollen wir ganz ehrlich sein: Angesichts der übermächtigen Konkurrenz dürften sich nur wenige Käufer finden lassen, die der Hochgeschwindigkeitsfahrt durch meist monotone Ovale einen Reiz absprechen können. Für die Version des N64 stehen die Vorzeichen anders: Im Rennspielsektor steht die Konkurrenz nicht ganz so dicht gedrängt auf der Startgeraden.



Auf den langen Geraden sollte unbedingt zu Überholmanövern angesetzt werden, da man in den engen Kurven bei Wagenkontakt sehr schnell den unsanften Weg in die Bande findet



Während der Spieler auf der oberen Bildschirmhälfte in Kürze mit der Streckenbegrenzung kollidiert, läßt Spieler Nummer 2 bereits seine Schäden reparieren



Bei näherem Hinsehen offenbart die Grafik von Nascar 99 gerade hinsichtlich der Auflösung eklatante Schwächen



Wer nicht penibel der Ideallinie folgt, verliert gegenüber der schnellen Konkurrenz wertvolle Sekunden



Screenshot oder Fabians neueste VR6-Modifikation ?

spielerprofil

Aufgrund der Masse an hochwertigen Konkurrenztiteln spricht Nascar 99 nur einen kleinen Kreis der Videospielgemeinde an. Lediglich Nascar-Fans empfangen das Spiel mit offenen Armen.

schwierigkeit

Gehoben. Die träge Steuerung führt immer wieder zu unfreiwilligen Abflügen in die harte Bande. Nur mit viel Geduld und hoher Konzentration fährt man regelmäßig auf's Siegerpodest.

in;former

Spieler:	1-2
Level:	17 Strecken
Genre:	Sports
Hersteller:	Electronic Arts
Entwickler:	EA Sports
Testmuster:	Electronic Arts
Veröffentlichung:	Erhältlich
ca. Preis:	99,- DM / 129,- DM*

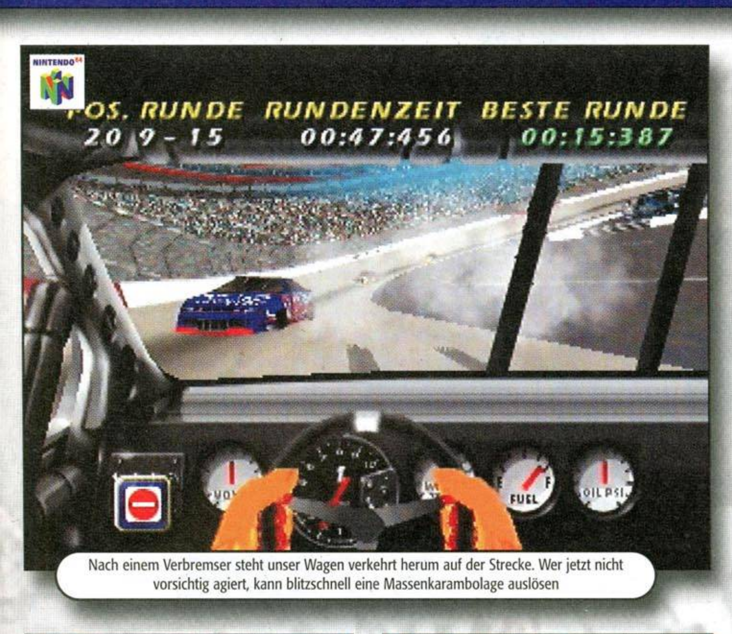
Memory Pak	Rumble Pak	Batterie	MBit
	dt. Sprache	dt. Texte	
Memory Card	Dual-Shock	Analog	Dolby Surr.
Multi-Tap	dt.Texte	dt.Sprache	

DOPPELTEST

Auf den ersten Blick hinterläßt die umfassende Featureliste des amerikanischen Motorsportspektakels einen gelungenen Eindruck. Mit 17 authentisch umgesetzten Strecken und 37 Nascar-Piloten stellt man den Spieler vor die Qual der Wahl - auch wenn man mit den amerikanischen Nascar-Größen deutlich weniger anzufangen weiß als mit Schumi, Mika und Co. Bevor es zum ersten mal auf die Betonpiste geht, steht ein ausführlicher Konfigurationsexzess auf dem Programm. Um im Qualifying beispielsweise gute Zeiten zu erreichen, sollte man den Boliden nicht mit vollem Tank auf die Strecke schicken - das Zauberwort heißt in diesem Fall Gewichtsersparnis. Die restlichen Optionen kennt der Rennspielhase: Heckspoiler, Reifendruck, Stoßdämpfer und Einschlagwinkel sind maßgeblich für das Handling der mit Werbelogos tapezierten Rennwagen verantwortlich. Je nach Strecke ist einen sinnvolle Abstimmung des Wagens unerläßlich: Kurvige Strecken sollten mit einer kurzen Getriebeabstufung angegangen werden - nur so kann man mit genügend Durchzug aus dem Ende der Kurve herausbeschleunigen.

NES-Car?

Angesichts der gebotenen Qualität stellt der nicht spürbare Fortschritt gegenüber der 98er Version ein großes Fragezeichen in den Raum. Wenn man schon ein Spiel für einen solch stark eingeengten Konsumentenkreis veröffentlicht, sollte man sich intensiver mit der Produktqualität auseinandersetzen - oder geht man bei EA davon aus, daß die Fans schon



Nach einem Verbremser steht unser Wagen verkehrt herum auf der Strecke. Wer jetzt nicht vorsichtig agiert, kann blitzschnell eine Massenkarambolage auslösen



Huuiii! Hoffentlich wird der Leiche im Kofferraum bei diesem geschickten Wendemanöver nicht schlecht



Das war's dann wohl! Mit diesem stark beschädigten Boliden ist kein Blumentopf mehr zu gewinnen

allein aufgrund fehlender Alternativen zugreifen werden? Als größtes Manko entpuppte sich nach intensiver Testsession das stark eigenwillige Fahrverhalten der straff gefederten Flitzer - egal mit welchem PlayStation-Pad man ins Rennen geht, das Resultat hinterläßt enttäuschte Gesichter vor dem Bildschirm. Nintendo-Raser haben's noch schwerer - mit dem wabbeligen Analog-Stick sind aufgrund schlampiger Programmierung Frusterlebnisse vorprogrammiert.

Man kann es drehen und wenden wie man will - Nascar 99 stellt leider einen Rückschritt gegenüber dem besser kontrollierbaren Vorgänger dar. Für Nintendo 64-Spieler bleibt keine Alternative, stellt das 99er Update doch den ersten Modul-Ableger der Serie dar. Immerhin: Grafisch fühlen sich die verantwortlichen EA Sport-Programmierer auf dem 64-Bitter offenbar wohler. Anstatt mit grobpixeligen Verzerrungen zu nerven, schmiert die Grafikhardware dieses Manko auf dem Nintendo 64 vollends zu. Im Zwei-Spieler-Modus stößt die Grafikengine allerdings auf beiden Konsolen an ihre Grenzen - richtig Spaß machen nur einsame Verfolgungsjagden im Windschatten der rüpelhaft agierenden Konkurrenz.



actua SOCCER 3



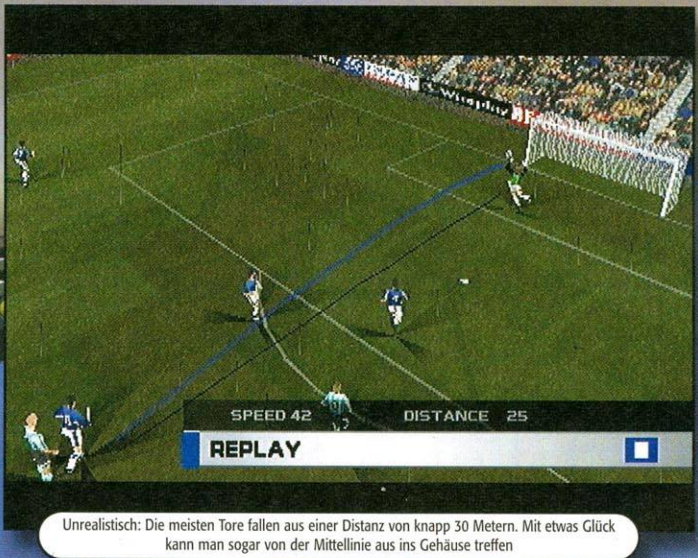
Aus und vorbei! Aufgrund einer ausgekugelten Schulter ist das Match für diesen Spieler beendet


Drin isser! Der „Köpke"-Club Marseille geht auf Schnee gegen Juventus Turin in Führung

Fabian Döhla - Daniel Johannes

Oliver Bierhoff auf dem Cover der deutschen Version von Actua Soccer 3 - da scheinen die Vorzeichen doch eigentlich günstig, schließlich war schon der Vorgänger ohne teure Lizenz ein spaßiger Kick.

Auf dem Papier steht es um den FIFA-Konkurrenten gar nicht so übel: Mit immerhin über 10000 authentischen Spielern, sage und schreibe 450 Mannschaften aus aller Herren Länder und 30 verschiedenen Stadien, die einem unter anderem in Old Trafford oder auch im Münchener Olympiastadion den Tritt gegen das Leder ermöglichen, hat Gremlin alle Argumente auf seiner Seite. Der Benutzerführung ist man mit ähnlichem Aufwand zu Leibe gerückt. Klar gegliederte Menüs lassen keine Frage offen und erlauben variable Einstellungen. Wer sich nicht regelmäßig auf virtuellen Rasen begibt, kann sich von der PlayStation unterstützen lassen.



Unrealistisch: Die meisten Tore fallen aus einer Distanz von knapp 30 Metern. Mit etwas Glück kann man sogar von der Mittellinie aus ins Gehäuse treffen

Sowohl beim Schießen, Passen als auch in der Abwehrarbeit wird das Verhalten des Balles oder der Spieler zu Gunsten des Spielers korrigiert - aber keine Sorge, auch für Experten, die die Sache lieber selbst in die Hand nehmen, steht der entsprechende Schwierigkeitsgrad zur Verfügung.

Der Ball ist rund - na und?

Nachdem alle Einstellungen getätigt wurden, darf man sich nach einer erträglichen Ladepause endlich auf dem Platz austoben - noch immer mit Ex-Take That Robbie Wiliams' Ohrwurm „Let me entertain you" im Hinterkopf. Hat man sich hier vielleicht intensiv mit einem erfolgreichen Konkurrenzprodukt beschäftigt? Doch vielleicht hätte man sich bei Gremlin eher der Spielbarkeit zuwenden sollen, denn in diesem Punkt zeigt sich zwischen Actua Soccer 3 und der neuen Referenz FIFA 99 ein gewaltiger Unterschied auf. Dieses offensichtliche Manko wird gleich von mehreren Faktoren bestimmt. Daß dem Spiel aufgrund seines Herkunftslandes ein typischer „Kick and Rush"-Stempel aufgedrückt wurde, kann der Fan von actionlastigen Sportspielen problemlos verschmerzen - daß man aber im Eifer des Gefechts das „Rush" vergessen hat, weniger. Gut 70 Prozent der Torszenen laufen wie folgt ab: Beherzte Grätsche, Ballgewinn und dann volle Kanne Richtung gegnerisches Gehäuse geschossen. Der Torwart gibt dabei eine Form zum besten, die man eigentlich nur noch aus vergangenen Oliver Reck-Zeiten kennt. Bei flattrigen Fernschüssen kann man seine Hand dafür ins Feuer legen, das er mit an Sicherheit grenzender Wahrscheinlichkeit ins Leere segelt, bei brenzligen Szenen im 16m-Raum zeigt er hingegen Weltklasse-Format, schnappt sich das Leder ohne Rücksicht auf Verluste oder drischt es völlig hirnlos ins Seitenaus. Pikanterweise wird die Fernschuß-Manie durch andere Design-Patzer noch forciert. Raffinierte Manöver, um der Abwehr einen Haken zu schlagen kann man lange suchen, im Regelfall verliert man den Ball trotz Sprinteinlagen in der vielbeinigen Abwehr. Umgekehrt verhält es sich dubioserweise ganz anders. Die eigenen Defensiv-Mannen agieren nämlich nicht halb so schlau wie man das aufgrund der Erfahrungen mit dem CPU-Team vermuten könnte. Das Umschalten mittels L2 funktioniert nur in Ausnahmefällen wunschgemäß und sorgt immer wieder für Kopfschütteln. Besonders wenn der Computer versucht, hilfreich einzugreifen, gerät die Auswahl des zu steuernden Spielers zum Glücksspiel.

Es erscheint unverständlich, aber unter dem Strich kann man Actua Soccer 3 lediglich attestieren, daß es nicht an den simplen aber dennoch ansprechenden Charme des Vorgängers anknüpfen kann. Die zehn Kameraperspektiven sind reine Makulatur - unter dem Strich bleibt lediglich eine Handvoll sinnvoller Alternativen übrig. Die Steuerung besitzt wie der Rest des Spiels mehr Schwächen als Stärken - nur nach einer leidgeplagten Eingewöhnungszeit bekommt man nach und nach das Gefühl, das Geschehen auch wirklich aktiv beeinflussen zu können. Verbessert hat sich das letzte Glied der Trilogie lediglich akustisch, untermalen die Fans das Geschehen im übrigens niemals ausverkauften Stadion doch stets mit passender Geräuschkulisse - etwas wenig für unseren Geschmack. Und bis zum Release von Actua Soccer 4 kann man ja „notgedrungen" FIFA 99 spielen - wenn Ihr versteht, was wir meinen.

spielerprofil

Aufgrund des Rückschritts gegenüber Actua Soccer 2 greifen nur Fußball-Fanatiker zu diesem Titel. Wer Frankreich 98, FIFA 99 oder ISS Pro 98 besitzt, braucht keine Angst haben, daß er irgend etwas wichtiges verpaßt.

schwierigkeit

Durchschnittlich. Je nach gewählter Steuerungsoption (Rookie, Amateur, International) greift einem die PlayStation mehr oder weniger stark unter die Arme. Nach drei oder vier Partien dürfte auch ein Anfänger ins Spiel finden.

in;former

Spieler:	1-8
Level:	entfällt
Genre:	Sports
Hersteller:	Acclaim
Entwickler:	Gremlin
Testmuster:	Acclaim
Veröffentlichung:	Erhältlich
ca. Preis:	99,- DM

Memory Card	Dual Shock	Analog	Dolby Surr.
✔		✔	

MultiTap	dt. Texte	dt. Sprache	
✔	✔	✔	



7 VON 10

GRAFIK	7
SOUND	8
GAMEPLAY	6

Dieses Spiel wird Euch gefallen, wenn Ihr ...
... Golden Goal 98 (PSX, FG 7/98) und World League Soccer (PSX, FG 7/98) mochtet!

PLAYSTATION

Dodgem Arena



Mit Hilfe der verstreuten Power Ups hindert man die Kontrahenten daran, ein Tor zu erzielen


Freiheit pur: Mit vollem Speed wird dem Sonnenuntergang entgegen um die Kurve gedrifte

Um Renn- und Sportspielfreunde zusammen vor den Bildschirm zu locken, hat Formula Game Development das gewagte Experiment unternommen, einen Sport-Racer zu entwickeln. Dodgem Arena ist im Grunde ein Hockey-Spiel, das jedoch mit futuristischen Gleitern ausgetragen wird. Zunächst sollte schnellstmöglich einer der vier im Areal verteilten Pucks eingesammelt und anschließend in das Tor geschossen werden, das jedoch ständig irgendwo in der Gegend umherschwirrt. Auf diese Weise werden die bitter benötigten Punkte erzielt, ohne die ein Vorankommen in die nächste Runde unmöglich ist. Denn nur, wer am Ende eines Matches das höchste Punktekonto aufweisen kann, gewinnt und darf fortfahren. Das nächste Spiel findet dann zwar wieder im selben Areal statt, allerdings mit einem Puck weniger. So geht es dann weiter, bis schließlich nur noch ein Puck für alle vier Fahrer vorhanden ist, was die Schwierigkeit, sich das Hartgummi zu schnappen und zu punkten, stark nach oben treibt. Glücklicherweise finden sich hier und


Im Mehrspielermodus kann man wahlweise im Team oder gegeneinander antreten


Die Computergegner scheuen sich nicht, einen vom Tor wegzurammen

da verstreute Power Ups und Waffen, die natürlich nur darauf warten, auf gegnerische Fahrzeuge abgefeuert zu werden, und somit absolut notwendig sind, um sich überhaupt gegen die Computergegner behaupten zu können. Wer sich lieber mit menschlichen Gegenübern ins Getümmel stürzen möchte, wird sich über den 2-, 3-, oder 4-Player-Mode freuen, der wahlweise im Splitscreen oder via Linkkabel ausgetragen wird. Trotz ordentlicher Grafikengine und einem Funken Innovation kann Dodgem Arena aber nicht die Löcher im Käse stopfen. Nicht nur, daß das ganze Herumgerase schon ziemlich bald ziemlich eintönig wird, es nervt auch ziemlich, wenn man ständig von den eindeutig in der Übermacht befindlichen Computerfahrern abgeschossen wird, und zwar dummerweise genau in dem Moment, in dem man seinen Puck ins Tor schießen will. Während man letztgenanntes Manko noch einigermaßen verschmerzen kann, sehen wir dennoch keinen Grund, knapp 100,- DM für ein dermaßen unmotivierendes Spiel auszugeben. *(Daniel Johannes)*

in;former

- Spieler: 1-4
- Level: 8 Areale
- Genre: Racing-Sport
- Hersteller: Project Two
- Entwickler: Formula Game Dev.
- Testmuster: Project Two
- Veröffentlichung: Dezember
- ca. Preis: 99,- DM

rating

5 von 10

- GRAFIK: 8
- SOUND: 6
- GAMEPLAY: 7

Lemmings & Oh no! More Lemmings


Ein einsamer Lemming versucht, seine extrem hilflosen Verwandten zu retten

Auch hier droht wenig Gefahr, sich zu verletzten


Mit geschicktem Einsatz von Brücken und Tunneln erreicht man schnell das Ziel

Hier genügte ein Graber, um die Lemmings nach Hause zu schicken

Schon zu seligen Amiga-Zeiten sah ich sie nachts durch meine Träume hüpfen, die blaugewandeten, grünhaarigen Freunde mit ohne viel Hirn. Damals wie heute fallen die Nager aus einer Falltüre in mehr oder weniger unwirtliche Landschaften, die sie allerdings mit schlafwandlerischer (Un-)sicherheit durchwandern, bzw. in ihnen dort das Zeitliche segnen. Psygnosis recyclete ohne Kompromisse die Originalversionen von Lemmings und dem Levelpaket Oh no! More Lemmings. Grafisch und soundtechnisch hat sich über die Jahre absolut gar nichts verändert, ein paar Rendersequenzen weisen dezent darauf hin, daß man es mit einer PlayStation zu tun hat. Wer Lemmings noch nicht kennt, dem sei gesagt, daß man eine bestimmte Anzahl der kleinen Wesen durch zumeist mehrere Bildschirme umfassende Level zum Ziel lotsen muß, wobei man den Wichten Funktionen wie Stoppen, Graben oder Brückenbauen zuordnen kann. Kombinationsgabe und die Fähigkeit, im Chaos kühlen Kopf zu bewahren, führen zum Erfolg, wobei die Level in puncto Schwierigkeitsgrad so aufeinander aufbauen, daß man ganz zwanglos an die Problemstellungen herangeführt wird. Das unkomplizierte Gameplay und der enorm hohe Suchtfaktor haben über die Jahre kaum an Faszination eingebüßt, was selten genug zu finden ist. Insgesamt finden sich 209 Level auf der CD und das zu einem Preis von 49,90 DM. Trotz der angestaubten Präsentation kann man Lemmings (fast) jedem ans Herz legen, zumal dieser erste Teil der Trilogie mit Abstand den meisten Spaß machte, Lemmings 2 mit sechzig Fähigkeiten oder 3D Lemmings waren doch eher am Markt vorbei designt. Das Fehlen des Zwei-Spieler-Modus, den man auf dem SNES noch anwählen konnte, ist nebenbei bemerkt kein Verlust, das gegenseitige Dezimieren der Nagerschar machte nämlich absolut keinen Sinn oder Spaß. *(Götz Schmiedehausen)*

in;former

- Spieler: 1-2
- Level: 209
- Genre: Knobelspiel
- Hersteller: Psygnosis
- Entwickler: D&D
- Testmuster: Psygnosis
- Veröffentlichung: Erhältlich
- ca. Preis: 49,90 DM







BOX CHAMPIONS

Fabian Döhla - Holger Gößmann

Jede, wirklich jede Sportart ist inzwischen mit zumindest einer guten Umsetzung auf einer Videospielkonsole vertreten. Fußball-, Eishockey- oder Basketball-Fans können sich gar eine ganze Sammlung an Hochkarätern ins heimische Regal stellen. Wer sich jedoch vom Boxsport angezogen fühlt, hat konsolenweit nicht viel zu lachen. Den letzten wirklich guten Titel gab es auf dem Super Nintendo, auch wenn Super Punch Out eher in die Kategorie Fun-Sports einzuordnen ist. PlayStation-User können nur mit Victory Boxing 1 und 2 die Fäuste fliegen lassen, ein Umstand, der von den EA Sports-Experten leider erst jetzt gelöst wird. In einem Aspekt hebt sich die Box Champions schon vor Spielstart von der Konkurrenz ab: Electronic Arts ließ sich nicht lumpen und verpflichtete fast alles, was im Boxzirkus Rang und Namen besitzt. An der Spitze der Könige des Rings steht natürlich Muhammad Ali, der den Käufer schon auf der Verpackung in markiger Pose begrüßt. Aber auch die anderen Namen können sich sehen lassen: Evander „The Real Deal" Holyfield, Oscar De La Hoya, Jake „Raging Bull" LaMotta, Sugar Ray Leonard, Butterbean, Virgil Hill und Lennox Lewis sind zweifelsohne die bekanntesten Größen - auch wenn die Einordnung in die jeweilige Gewichtsklasse (Leichtgewicht, Mittelgewicht, Schwergewicht) nicht immer ganz korrekt vorgenommen wurde.

Gerät man in arge Bedrängnis, so kann man sich mit exzessivem Klammern wichtige Verschnaufpausen gönnen



Volles Risiko: Wer die Deckung dermaßen weit aufmacht, muß mit harten Kontern rechnen

Schnauze voll für 99,95 DM

Box Champions versteht sich als waschechte Simulation des harten Ringsports. Wer Street Fighter-lastiges Gameplay und verheerende Special-Moves sucht, wird enttäuscht sein. Vielmehr erwarten den Spieler taktikgeprägte Runden mit reichlich Geplänkel und ohne permanentes Faustkampf-Dauerfeuer. Dies liegt in einer kleinen Energieanzeige begründet, die bei hochfrequenten Schlagserien rapide sinkt und dann nur noch wirkungslose Nasenstüber ermöglicht. Kamikaze-Taktiken sind also fehl am Platz und führen zu einem schnellen Ende des Kräftemessens. Wer zudem meint, mit offener Deckung auf Konfrontationskurs gehen zu müssen, wird ebenfalls schnell eines Besseren belehrt. Auf die Steuerung kann man ein etwaiges Versagen jedoch nicht zurückführen. Die Boxer lassen sich geschmeidig durch den Ring dirigieren und geben einem immer das Gefühl, die Kontrolle über seinen Liebling zu haben. Mit vier Tasten verteilt man ordentlich

Nach einem In-Fight ist der Gegner kurz unaufmerksam...



... und fängt sich postwendend eine harte Gerade ein!



Der Kampf ist für ihn so gut wie gelaufen

spielerprofil

Boxfans mit Hang zur Realitätsnähe dürfen ohne Sorge zugreifen. Wer jedoch ein Beat'em Up-lastiges Spiel erwartet, sollte sein Glück bei Paul Phoenix und Co. suchen.

schwierigkeit

Einsteigerfreundlich. Mit der nötigen Geduld boxt man sich an einem Abend an die Weltspitze - selbst der Kampf gegen den Titelträger stellt keine besondere Herausforderung dar.

in;former

Spieler: 1-2
Level: Entfällt
Genre: Sports
Hersteller: Electronic Arts
Entwickler: EA Sports/High Score
Testmuster: Electronic Arts
Veröffentlichung: Dezember
ca. Preis: 99,- DM

Memory Card	Dual Shock	Analog	Dolby Surr.
✔	✔	✔	
MultiTap	**dt. Texte**	**dt. Sprache**	
✔	✔	✔	

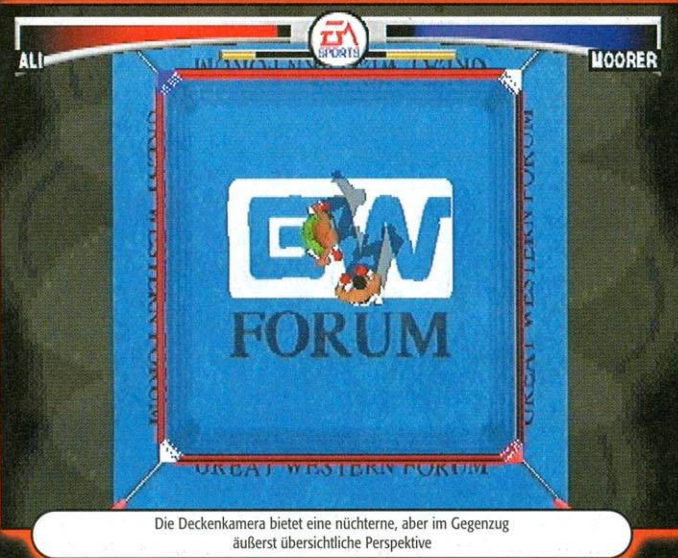




Nicht ganz fair! Nach drei Fouls gibt es Punktabzug, danach folgt die Disqualifikation



Wichtig: Eventuelle Reichweitenvorteile sollte man immer ausspielen



Die Deckenkamera bietet eine nüchterne, aber im Gegenzug äußerst übersichtliche Perspektive



Hart getroffen: De la Hoya taumelt benommen in seine Ringecke zurück

Mager: In der virtuellen Trainingshalle stehen nur zwei Optionen zur Auswahl

in;former

Electronic Arts ist nicht zum ersten Mal im Box-Geschäft aktiv. Auf dem 3DO veröffentlichte man damals mit Foes of Ali (verbesserte Umsetzung des PC-Titels 4D Sports Boxing) ein konkurrenzloses Spiel, das es hinsichtlich des Gameplays durchaus auch mit den Box Champions aufnehmen konnte. Leider wurde den Videospielern eine Umsetzung für PlayStation und Co. vorbehalten - nur Besitzer der Exotenkonsole 3DO kamen in den Genuß dieses sehr guten Produkts. Den qualitativ minderwertigen Ausrutscher Toughman Contest (erschien u.a. für Mega Drive und 32X) wollen wir an dieser Stelle nicht näher beleuchten.

Hiebe, zur Auswahl stehen der wirksame Körpertreffer, ein rechter Cross, ein linker Jab und der klassische Uppercut, wobei im Infight natürlich automatisch variiert wird. Um diesen Standard-Attacken mehr Schwung zu verleihen, kann man sie alternativ auch mit der R2-Taste kombinieren - ein eingesprungener Haken läßt den unvorsichtigen Gegner benommen rückwärts taumeln. Ganz fiese Naturen greifen gar auf illegale Manöver zurück und schlagen dem bemitleidenswerten Gegenüber in die Nieren oder auf andere empfindliche Körperstellen. Wer es jedoch mit solchen Manövern übertreibt, der wird nach mehrmaliger Ermahnung bzw. Punktabzug disqualifiziert. Hält man nichts von Fair Play, so kann man sich im Arcade-Modus rücksichtslos austoben. Der Ringrichter ignoriert das rüpelhafte Verhalten und läßt einen ungehindert um sich schlagen.

Die Ausklopf-Könige

Nach intensiven Test-Sessions wird ganz schnell klar, warum das Spiel nicht unter dem Namen Knockout Kings vermarktet wird. Den Realitätsfaktor in allen Ehren, doch was zu viel ist, ist zu viel. Das Geschehen innerhalb der Seile kann sein steriles Gewand niemals richtig ablegen, das Feuer springt nicht wunschgemäß auf den Spieler über. Dies liegt gleich an mehreren Mankos: Zum einen ist es so gut wie unmöglich, konsequent nachzusetzen. Man knockt einen Boxer an, dieser taumelt und man hat dennoch kaum eine Chance, den finalen Schlag anzubringen. Entweder ist die Schlagenergie erschöpft oder der getroffene Recke ist außer Reichweite - sehr ärgerlich. Selbst wenn man den Computer in der Ecke festnagelt, fällt es schwer, den Kampf durch einen klassischen K.O. zu beenden. Die Umsetzung des sogenannten Lucky Punches ist leider auch nicht ganz wunschgemäß verlaufen. Zwar schafft man es ab und an, einen Gegner durch plazierte Treffer postwendend auf den Boden zu schicken, doch hat dies leider keinerlei Auswirkung auf den weiteren Verlauf des Spiels. Der getroffene Boxer rappelt sich wieder auf und tut so, als wäre nichts gewesen - unrealistischer geht es wohl kaum.

Box Champions hätte ein ganz großer Titel werden können, doch so bleibt ihm aufgrund dummer Fehler eine höhere Wertung verwehrt. Daß man den Inhalt über die Präsentation stellt, ist an sich lobenswert, dennoch kann man von einem EA Sports-Produkt mehr erwarten. Kai Ebel hat die Sprachaufnahmen offenbar im Halbschlaf getätigt und meldet sich nur selten zu Wort, gleiches gilt im übrigen für das sowohl optisch als auch akustisch dröge Publikum. Auch der Karriere-Modus fällt in die Kategorie „Mehr Schein als Sein". Mit lediglich zwei Trainingsoptionen und fehlenden Aufbau-Kämpfen verkommt die eigentlich kurzweilige Idee schnell zum zeitintensiven Dauergeprügel - zu allem Überfluß gibt es für den Titelgewinn keine wirklich erstrebenswerte Belohnung. Entschädigt wird man zumindest von der geschmeidigen Animation der Muskelpakete, die zu jedem Zeitpunkt lebensecht in Szene gesetzt werden. Dieser Punkt und die ausgereifte Kontrollierbarkeit machen Box Champions dennoch zum derzeitigen Titelträger der Boxspiele. Ob dies jedoch lange vorhalten wird, sei einmal dahingestellt - schon nächsten Monat können wir mehr über Codemasters' erste Gehversuche im harten Boxgeschäft berichten.

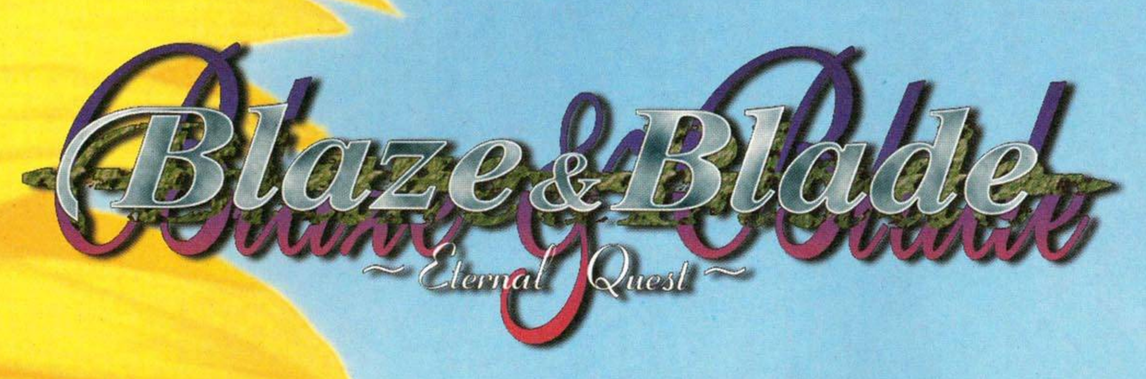


8 VON 10

GRAFIK 8
SOUND 6
GAMEPLAY 8

Dieses Spiel wird Euch gefallen, wenn Ihr ...
... Victory Boxing (PSX, FG 1/96) oder Foes of Ali (3DO, FG 3/96) mochtet!






Auch die Sprachweise des Helden ist einstellbar


Während man vorne gequält im Echtzeitmenü rumfummelt, werden hinten die anderen Partymitglieder geröstet.


Übersicht wo bist du! Die Kameraperspektive ist unter aller Sau



Die Endgegner werden durch eine kurze Zwischensequenz angekündigt

Holger Gößmann - Götz Schmiedehausen

Es war einmal vor langer Zeit, da gab es im Norden Mabressias schon eine äußerst weit entwickelte Kultur. Das Königreich Foresia war unter den zwölf Weisen zu Wissen und Wohlstand gekommen. Um ihrer Bevölkerung die Arbeit zu erleichtern, züchteten die Herrscher Dämone, die der Zivilbevölkerung sodann als Sklaven zur Verfügung gestellt wurden. So kam es, wie es kommen mußte: Man wurde übermütig, züchtete mächtige Schattenwesen und sah schon bald die ehemalige Hochkultur in Schutt und Asche liegen. Doch die noch immer von starken Monstern bewachten Ruinen sind der Anziehungspunkt für selbsternannte Schatzsucher und Abenteurer geworden. Und zu dieser Gruppe zählt unsere Heldencrew, die Ihr frei zusammenstellen könnt. Da dieses Spiel ganz im Zeichen der persönlichen Freiheit steht, dürft Ihr neben der Kämpferart und den Angriffswerten auch den Sprachstil Eurer Recken selbst bestimmen. Damit die Individualität gewahrt bleibt, kann man jeden Charakter einzeln abspeichern. Dadurch ist es möglich, das Spiel mit immer neuen Partymitgliedern, höchstens jedoch vier an der Zahl, zu starten. Das Speichern ist aber leider nur an bestimmten Savepoints möglich. Man sieht das Geschehen von schräg-oben und macht seine Gegner via Schlagtaste dem Erdboden gleich. Doch leider hat man sich in Sachen Benutzerführung weit weniger Gedanken gemacht.

Die Freiheit, die keiner braucht

Sollte diesen Artikel ein Spieldesigner lesen, so ergeht der dringende Aufruf, sich postwendend Blaze & Blade zu kaufen, gründlichst zu spielen, um dann für immer zu wissen, wie man gute Spielideen mit Vollgas in den Sand setzt. Die interessanten Ansätze in puncto individuellen Abspeicherns und der Zusammenstellung der erschaffenen Charaktere gehen ab der zweiten Spielstunde unter, wenn man anfängt, sich über die Steuerung aufzuregen. Ist man zu viert unterwegs, stürmt der Führer der Truppe schon vorne aus dem Bild, während der letzte noch gerade so zu sehen ist. Dementsprechend tödlich verlaufen Angriffe von vorne und hinten. Doch damit nicht genug: ständig ändert sich die Marschrichtung unserer Heldentruppe, doch die Kamera schwenkt nicht mit und bleibt in den entscheidenden Momenten auch gerne mal hinter einem Felsvorsprung oder einem Baum stecken - Folge: null Sicht. Hinzu kommt die kaum nachvollziehbare Restriktion, daß man Gegenstände untereinander nicht austauschen kann, sondern lediglich die Möglichkeit besteht, Items zu verkaufen. Hebt man also eine wichtige Waffe mit der falschen Figur auf, ist sie unter Umständen gar nicht zu gebrauchen.

Die unterdurchschnittliche Grafik und der nervige Sound mag die im Grunde sehr gute Idee ja nur ein wenig schlechter machen, aber die Benutzerführung ist so dermaßen mißlungen, daß es kaum zumutbar ist. Ständig ist man mit dem Einstellen der Kamera beschäftigt, die auf den engen und verwinkelten Pfaden auch gerne mal versagt. Erschwerend kommt hinzu, daß die drei Mitstreiter ohne Sinn und Verstand zur Leitfigur hinlaufen möchten, egal, ob da jetzt eine Gegnerhorde im Weg steht oder nicht. Ab und zu verhindert auch ein Felsbrocken das Weiterkommen, was die ganze Party zur Rückkehr zwingt, da der Bildschirm nicht weiterscrollt. Ein weiteres Manko ist, daß sich die Recken nur selbst heilen können. Stürmt also ein Endgegner einmal quer durch unsere Party und kratzt alle schwer an, muß man in Echtzeit jeden Verletzten einzeln anwählen, den Heilzauber oder - trank auspacken und aktivieren. Eine Zeit, die unser Widersacher natürlich längst zur vollständigen Auslöschung der Gruppe genutzt hat.

spielerprofil

Nur für Leute, denen es absolut nichts ausmacht, in der größten Kampfhektik Kameras einzustellen und sich in Echtzeit durch ellenlange Menüs zu kämpfen. Nur der wirklich harte Kern der Rollenspielfangemeinde kann dem Spiel wirklich etwas abgewinnen.

schwierigkeit

Die Schwierigkeit besteht darin, rechtzeitig etwas zu sehen. Im Grunde ist dieses Machwerk aber den Schwierigkeitsgrad betreffend im grünen Bereich.

in;former

Spieler:	1-4
Level:	Entfällt
Genre:	Action-Adventure
Hersteller:	Funsoft
Entwickler:	T&E Soft
Testmuster:	Funsoft
Veröffentlichung:	Dezember
ca. Preis:	109,- DM

Memory Card	Dual Shock	Analog	Dolby Surr.
✔			
	dt. Texte	dt. Sprache	
	✔	✔	



6 von 10

GRAFIK	5
SOUND	5
GAMEPLAY	4

Dieses Spiel wird Euch gefallen, wenn Ihr ...
... unbedingt jedes Action-Adventure spielen müßt!

PLAYSTATION

XENOGEARS

Vorsicht: Die Anime-Sequenzen sind teilweise genauso hart wie stimmungsvoll

Daniel Johannes – Stefan Hellert

Wenn der Release eines neuen Square-Rollenspiels bevorsteht, kann man es meist kaum erwarten, das Teil endlich in den Händen zu halten. Legt man es schließlich zum ersten Mal in seine Konsole ein, wird klar, warum sich das Warten wieder einmal gelohnt hat. So auch im Falle von Xenogears, das den Spieler von Beginn an so richtig ins Spielgeschehen hineinzieht. Natürlich liegt das in erster Linie an der fesselnden Storyline, ohne die ein Rollenspiel eigentlich gar nicht auskommt.

Xeno Gear Solid

Die Geschichte handelt von dem späteren Helden Fei Fong Klong Honk Doink Wong Fuu, der, wie man bereits zu Beginn im ersten Dorf erfährt, unter einer schlimmen Amnesie zu leiden hat und sich deshalb nicht an sein früheres Leben erinnern kann. Glücklicherweise wurde er nach dem Unfall in der Vergangenheit, der den Gedächtnisverlust verursachte, großherzig in eben jenem Dorf Lahan aufgenommen und lebt dort nun seit geraumer Zeit. Allerdings soll der Frieden nicht lange halten. Schon nach kurzer Spielzeit bricht ein großes Unglück über das „Heimatdorf" des Protagonisten herein, wobei der Spieler gleichzeitig mehr über Feis Vergangenheit erfährt, aber auch viele neue Fragen aufgeworfen werden. Überhaupt steckt die geheimnisvolle Welt, in der Xenogears spielt, voller Fragen, die natürlich erst nach und nach beantwortet werden. So führt einen das Abenteuer durch eine sowohl idyllisch mittelalterliche, als auch technisierte und fortgeschrittene Welt, von deren Existenz man squaretypisch schon bald selbst beinahe überzeugt ist. Wo aber Menschen leben, muß es scheinbar auch Krieg geben: Hintergrund der Geschehnisse ist der alte Kampf zwischen dem Wüstenkönigreich Aveh und dem Imperium Kislev, die sich gegenseitig mit sogenannten Gears, riesigen Kampfrobotern, das Leben schwer machen. Bald wird jedenfalls klar, daß Fei früher auch ein Gearpilot gewesen sein muß. Somit wird einem eine überaus spannende und vielschichtige Story mit vielen Wendungen präsentiert, die den Spieler über lange Zeit bei der Stange hält.

RPG, Teil 209

Zwar ist Xenogears im Prinzip genauso aufgebaut wie die meisten Rollenspiele, bietet aber im Kampfsystem eine innovative Neuerung. Hier wird nicht einfach mit dem Befehl „Attack" oder „Magic" auf die gegnerischen Horden losgegangen, Angriffe werden stattdessen durch Kombination der Tasten Dreieck, Quadrat und X ausgeführt. Je nach Tastenfolge führt man so unterschiedliche Attacken oder Special Moves aus. Wer sich noch an Sabins Blitz-Attacken aus Final Fantasy 3 (SNES) erinnert, wird kaum Umgewöhnungsprobleme haben. Gekämpft wird allerdings ausschließlich mit Martial Arts-Techniken, auf Schwerter oder Feuerwaffen muß also verzichtet werden. Will man Feinde lieber mit Magie eindecken, muß man aber nach wie vor erst aus einem Extra-Menü den passenden Zauberspruch auswählen. Kämpfe innerhalb eines Gears gestalten sich ähnlich wie die normalen Battles, jedoch stehen hier zusätzlich die Optionen Booster (erhöht kurzzeitig die Angriffskraft und Agilität), Charge (Benzin des Gears auffüllen) und natürlich andere, spezielle Gear-Attacken zur Verfügung. Daß die Japaner nach wie vor eine Vorliebe für



Futuristisch und wunderschön: Die schwebende Stadt Solaris



Abwechslungsreich: In Kislev darf sogar ein Gear-Echtzeit-Kampf absolviert werden



Die Party beim Kampf: Einer der Gnome liegt schon mit Kopfschmerzen in der Ecke! Jetzt ist die zweite Knollennase dran





Durch verschiedene Tastenkombinationen lassen sich die wildesten Moves ausführen

In großen Städten dient eine spezielle Karte als Verbindung zwischen den Bezirken



Gears unter sich: Mit dem Move Raigeki wird dem R2-D2-Verschnitt die Rübe zerbeult



Citan und Fei schmieden einen Fluchtplan, um aus Kislev zu entkommen


Fei wird ständig von seltsamen Visionen und Erinnerungsfetzen heimgesucht

deutsche Namen zu haben scheinen, macht sich unter anderem dadurch bemerkbar, daß man im gesamten Spiel solche wohlklingenden Namen wie „Weltall" (Feis Gear heißt so), „Heinrich", „Anton" (der Name einer Kanone) oder „Jugend" (eine mysteriöse Gruppierung) findet. Um einen Verlust des typisch japanischen Touchs braucht man sich aber keine Sorgen zu machen. Immer wieder lockern Anime-Filmsequenzen (insgesamt ca. 35 Minuten) mit Sprachausgabe das Spielgeschehen auf. Allerdings wurde hier bei der englischen Synchronisation nicht besonders sorgfältig vorgegangen. Nicht selten bewegen sich die Münder der Charaktere noch bis zu 5 (!) Sekunden weiter, obwohl die Sprache bereits zuende ist, weshalb hier nicht gerade von Lippensynchronität gesprochen werden kann. Dem Spielspaß tut dieser kleine Schnitzer freilich keinen Abbruch. Im Gegensatz zu Squares Vorzeigetitel Final Fantasy 7 bewegt man sich in Xenogears desweiteren in einer reinen, 32 Bit-gemäßen Polygonumgebung, wodurch zwar einerseits eine gewisse Bewegungsfreiheit geboten wird, andererseits aber die Übersicht oftmals unter den nur spärlich verstellbaren Kameraperspektiven leidet. Viel zu oft ist man damit beschäftigt, in engen Räumen mit L1 und R1 die Kamera nach links oder rechts in die bestmögliche Position zu rücken, um für den nötigen Überblick zu sorgen. So fragt man sich manchmal wirklich nach der Notwendigkeit einer 3D-Umgebung, wenn einem mal wieder von einer Wand die Sicht versperrt wird oder von den Spielfiguren beim automatischen Heranzoomen in Zwischensequenzen nur noch ein grober Pixelhaufen übrigbleibt. Dennoch präsentiert sich die Spielgrafik sehr detailliert und abwechslungsreich, was zusammen mit der gewohnt stimmungsvollen Musikuntermalung für eine ziemlich dichte Atmosphäre sorgt. Generell braucht sich der Spieler bei Xenogears um Abwechslung kaum Sorgen zu machen. Im Gegensatz zu manchen anderen Rollenspielen kämpft man sich nicht stundenlang durch endlos scheinende Dungeons, nur um nach dem Durchlaufen des einen gleich in das nächste abzutauchen. Um sich etwas schneller über die Oberlandkarte zu bewegen, steht einem später beispielsweise das Sandschiff Yggdrasil zur Verfügung und auch unterhaltsame Zwischensequenzen erwarten den Spieler zuhauf. Nur leider sind letztgenannte oftmals etwas zu ausgedehnt und langwierig, und stellen den Spieler daher zusammen mit riesigen Städten, die durchforstet werden müssen, auf eine harte Geduldsprobe.

Nichtsdestotrotz bietet Xenogears wieder einmal überaus gute Unterhaltung auf hohem technischen Niveau, wie man es von Square gewöhnt ist. Vor allem die faszinierende Storyline sorgt im Zusammenspiel mit überraschenden Wendungen und einer überaus stimmungsvollen Musikuntermalung von Chrono Trigger-Komponist Yasunori Mitsuhada für Langzeitmotivation. Für eine 10 hat es eben aufgrund der genannten Mängel nur ganz knapp nicht gereicht. Rollenspielfans müßten jetzt bereits am Telefon hängen und mit ihrem Importhändler sprechen - bis Final Fantasy 8 dauert es nämlich noch eine Weile...

spielerprofil

RPG-Fans können absolut bedenkenlos zugreifen. Daß sich das bei einem Square-Titel beinahe von selbst versteht, dürfte klar sein.

schwierigkeit

Abgesehen von ein paar harten Endgegnern eigentlich recht leicht geraten. Nennenswerte Schwierigkeiten dürften daher nicht auftreten.

in;former

Spieler: .1
Level: .entfällt
Genre: .Rollenspiel
Hersteller: .Square/Electronic Arts
Entwickler: .SquareSoft
Testmuster: .Fun Generation
Veröffentlichung: .US-Import
ca. Preis: .129,- DM

Memory Card	Dual Shock	Analog	Dolby Surr.
✔			

CDs	engl. Texte	engl. Sprache	Import
2	✔	✔	US

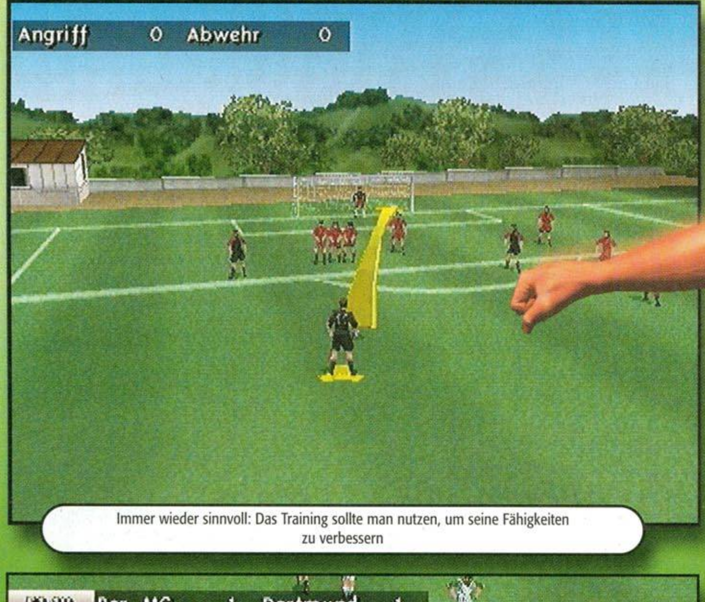


Dieses Spiel wird Euch gefallen, wenn Ihr ...
... Final Fantasy 7 (PSX, FG 11/97) oder Tales Of Destiny (PSX, FG 12/98) mochtet!

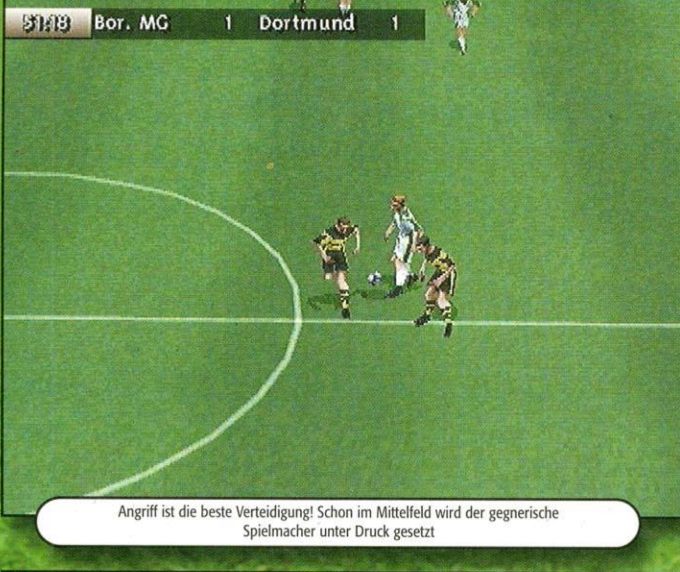


FIFA

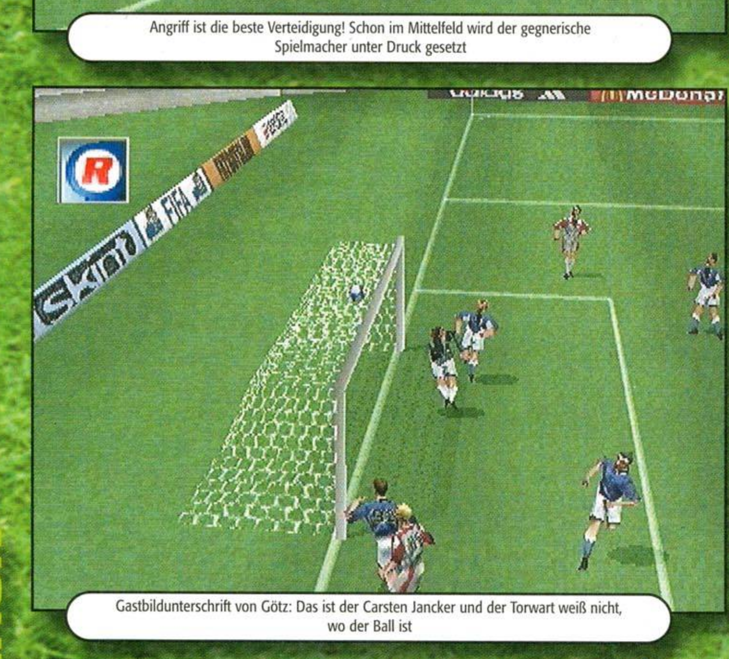
Fabian Döhla - Götz Schmiedehausen



Immer wieder sinnvoll: Das Training sollte man nutzen, um seine Fähigkeiten zu verbessern



Angriff ist die beste Verteidigung! Schon im Mittelfeld wird der gegnerische Spielmacher unter Druck gesetzt


Gastbildunterschrift von Götz: Das ist der Carsten Jancker und der Torwart weiß nicht, wo der Ball ist



Glanzparade! Mit letztem Einsatz verhindert der Schlußmann einen frühen Rückstand



Hektisch! In manchen Situationen spielen sich im 16m-Raum tumultartige Szenen ab

EA Sports strikes back! Im Jahre 1998 gönnt man gerade den Fußballfans keinerlei Verschnaufpause. Kaum hatte man sich alle Finessen der 98er Version angeeignet, stand auch schon Frankreich 98 - die Fußball-WM in den Händlerregalen. Wer gerade erst den Vorgänger gekauft hatte, geriet in einen Gewissenskonflikt. Zwar verfügte das Spiel zur WM über keinerlei Vereinsmannschaften oder eine Liga, konnte aber dafür eine stark verbesserte Spielerintelligenz aufweisen und bot eine vielschichtigere Präsentation mit zahlreichen detailverliebten Spielereien. Der Anhänger des Rasenschachs mußte also wohl oder übel erneut zuschlagen. Daß nun rechtzeitig zum Weihnachtsfest FIFA 99 einen Platz unter dem Christbaum sucht, sollte niemanden verwundern - immerhin haben wir schon beim Review von Frankreich 98 explizit darauf hingewiesen. Bevor die zum Test freigegebene Version in der Redaktion vorlag, durften wir uns mit einer halbgaren Preview-Fassung den Tag vertreiben - mit der Endversion hatte diese CD allerdings nicht viel zu tun. Inzwischen hat man sich aber nochmal richtig ins Zeug gelegt und ein Fußballspiel auf die virtuellen Beine gestellt, daß sich mit ausnahmslos jedem Mitbewerber erfolgreich messen kann. Den kanadischen Programmierern ist es tatsächlich gelungen, jeden Bereich des Spiels spürbar zu verbessern. Zuerst fällt einem die aufgebohrte Präsentation ins Auge: Das Intro verfügt natürlich wieder über den obligatorischen Ohrwurm, diesmal hat man erneut ein glückliches Händchen bewiesen, und Fatboy Slims „Rockafeller Skank" (Right about now, the Funk Soul Brothers) herangezogen - der FIFA-Fan fühlt sich bereits nach wenigen Sekunden pudelwohl und läßt sich vom bezaubernden Flair begeistern. Die Menüführung reißt einen auch nicht aus altbekannten Träumen: Noch immer kann man wirklich alles ausführlichst konfigurieren. Was bei simplen Optionen wie Spieldauer, Schwierigkeitsgrad, Schiedsrichterstrenge und Regeloptionen anfängt, steigert sich bis hin zur Möglichkeit, die Mannschaftskader zu zerpflücken indem man in einem vorgegebenen Budgetrahmen Neuverpflichtungen tätigt oder Spieler an andere Vereine abgibt. Wer dennoch nicht zufrieden ist, kann alternativ auch gänzlich neue Fußballer erschaffen - der Editor macht's möglich und läßt einen alle Änderungen bereitwillig auf Memory Card abspeichern.

Bevor man dann aber letztendlich loslegt, kann man nur zum Besuch des Trainingsgeländes raten. Hier lernt man nach und nach die Feinhei-

PLAYSTATION

Ärgerlich! Ab und an könnte man dem Torhüter ob seiner unnötigen Patzer den Teufel an den Hals wünschen. Im Vergleich zum Prequel sind solche Aussetzer aber eher Mangelware

Die Turm-Kamera sorgt zwar für Überblick, geht jedoch auf Kosten der ansonst überaus spektakulären Präsentation

ten des anspruchsvollen Umgangs mit dem Leder. Egal ob unsportliche Schwalbe oder raffiniertes Dribbling - nur mit diesen Finessen kann man in der harten FIFA-Welt für Verwirrung in der gegnerischen Abwehr sorgen. Schon im Training fällt auf, was sich in einem Match dann noch deutlicher herauskristallisiert: Sämtliche Joypad-befehle werden wesentlich direkter und vor allem schneller übertragen. Hatte man bei Frankreich '98 oftmals den Eindruck, als würde man die 11 Millionäre mit einem Infrarot-Pad dirigieren, so wurde dieses Manko vollständig ausgemerzt. Will man den Ball in letzter Instanz aus der Gefahrenzone dreschen, so läßt sich dieses Manöver auch sofort umsetzen - was natürlich auch in umgekehrter Form auf die Stürmer zutrifft. Wer den Ball nach einem Konter mit Schwung in den Winkel jagen will, bekommt jetzt auch die Möglichkeit dazu. Ärgerliche Verstolperer in die Arme des lauernden Torhüters haben deutlich abgenommen - damit es aber nicht nur Handball-ähnliche Ergebnisse gibt haben die Torsteher in anderen Bereichen an Form zugelegt - sprich die eine oder andere Sondertrainingseinheit absolviert. Gerade bei Fernschüssen zeigt sich der letzte Mann erstaunlich sicher, selbst absolute Granaten lenkt er mit letztem Einsatz zumindest an den Pfosten.

Besser geht's nicht!?!

Nachdem man sich mit der direkteren Interaktionsmöglichkeit zurechtgefunden hat, fällt einem unweigerlich die verbesserte Grafikengine auf. Die quälend langsamen Torraumszenen hat man ein für alle mal eliminiert - was der durchschnittlichen

spielerprofil

Wer schon einmal irgendwann etwas vom Fußballsport gehört haben sollte, darf sich verpflichtet fühlen, dieses Spiel einmal näher zu betrachten. Die gegenüber Frankreich 98 implementierten Verbesserungen rechtfertigen durchaus einen Neukauf.

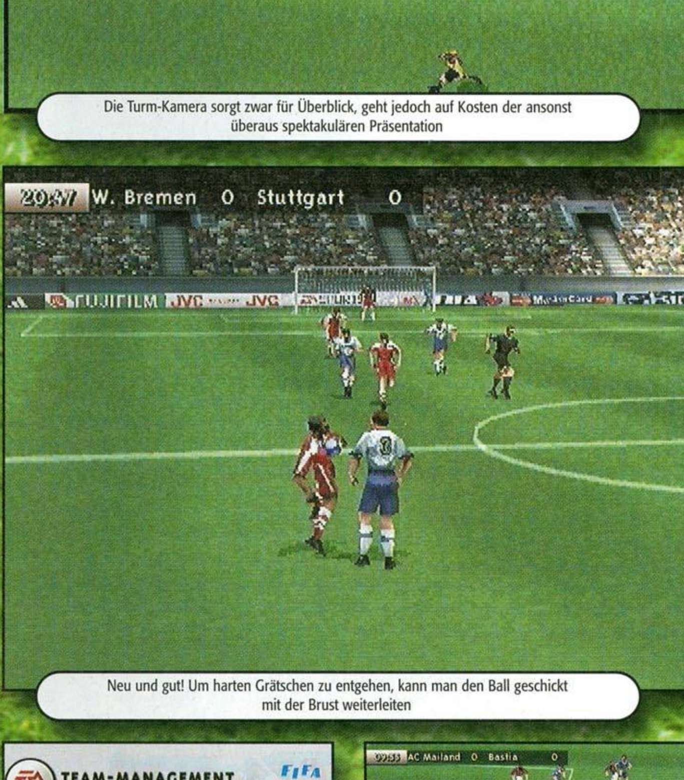
schwierigkeit

Die gewählten Einstellungen entsprechen der Realität. Als „Amateur" hat man selbst mit Spitzenteams keinerlei Probleme. Selektiert man hingegen Weltklasse, so haben nur FIFA 99-Profis eine reelle Chance - für den Rest setzt es eine derbe Packung.

in;former

Spieler:	1-8
Level:	entfällt
Genre:	Sports
Hersteller:	Electronic Arts
Entwickler:	EA Sports
Testmuster:	Electronic Arts
Veröffentlichung:	Erhältlich
ca. Preis:	99,- DM

Memory Card	Dual Shock	Analog	Dolby Surr.
✓	✓	✓	✓
Multi Tap	**dt. Texte**	**dt. Sprache**	
✓	✓	✓	



Neu und gut! Um harten Grätschen zu entgehen, kann man den Ball geschickt mit der Brust weiterleiten



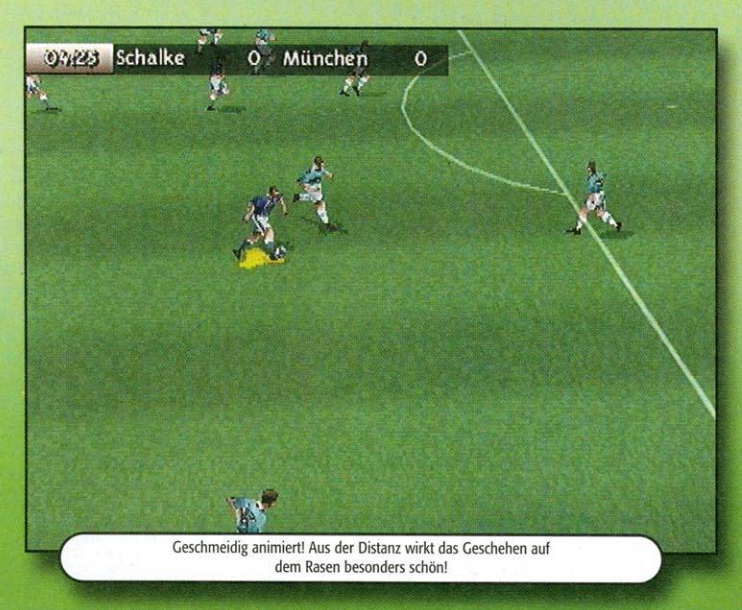
Wer mit den Mannschaftskadern nicht zufrieden ist, kann Transfers tätigen



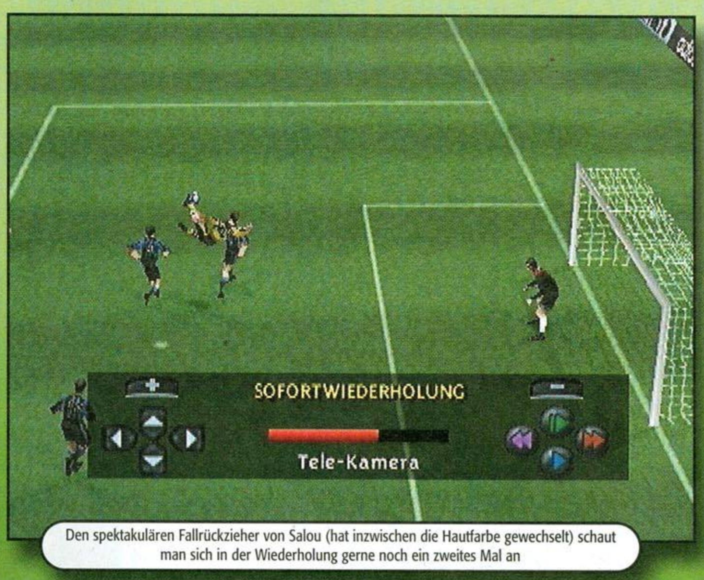
Die italienischen Mannschaften spielen obligatorisch mit einer dichtgestaffelten Abwehr

PLAYSTATION

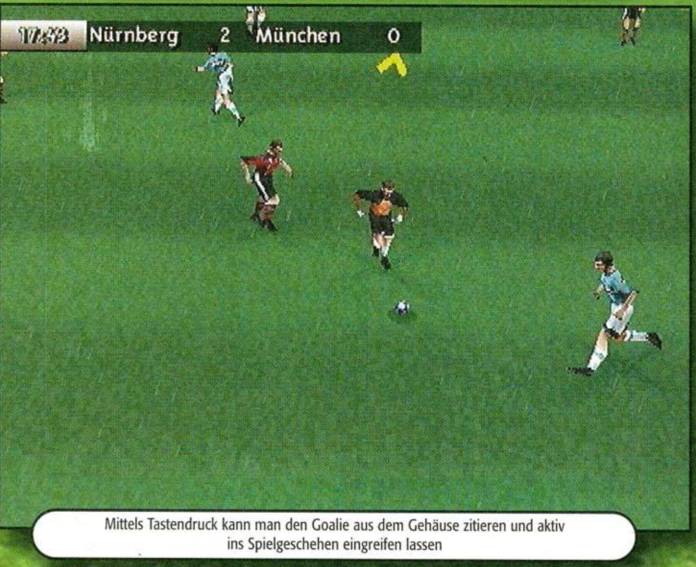




Geschmeidig animiert! Aus der Distanz wirkt das Geschehen auf dem Rasen besonders schön!



Den spektakulären Fallrückzieher von Salou (hat inzwischen die Hautfarbe gewechselt) schaut man sich in der Wiederholung gerne noch ein zweites Mal an



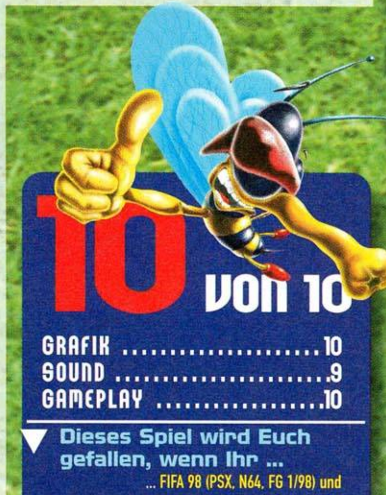
Mittels Tastendruck kann man den Goalie aus dem Gehäuse zitieren und aktiv ins Spielgeschehen eingreifen lassen

Spielgeschwindigkeit eindeutig zugute kommt. Insgesamt wirken alle Aktionen agiler, schneller und flüssiger, kein Wunder, hat man den Motion-Capture-Kickern doch auch weitere Animationsphasen spendiert. Fallrückzieher, Volleyschüsse oder Flugkopfbälle wirken wie aus einem Guß und lassen einen oftmals vergessen, daß man es eigentlich nur mit einem Videospiel zu tun hat. Egal wieviele Akteure sich über den Platz bewegen, die Framerate bleibt immer in einem erträglichen Rahmen und hat nur bei hektischen Richtungswechseln manchmal das Problem, den Brennpunkt des Geschehens nicht schnell genug einfangen zu können. Die 244 zur Verfügung stehenden Teams gleichen zwar nicht immer unbedingt ihren Vorbildern, besonders die Startelf sorgt für verwunderte Blicke. Andreas Möller ist bei Dortmund zum Bankdrücker verkommen, doch dafür steht ein gewisser Shovkovsky in der Abwehr - naja. Auch bei den Bayern hat der verantwortliche Statistiker hellseherische Fähigkeiten an den Tag gelegt - Lothar Matthäus steht bei FIFA 99 nicht mehr in der Anfangsformation. Immerhin, mit etwas Geduld läßt sich jede Mannschaft einem Update unterziehen, und spätestens wenn man vor der berauschenden Kulisse eines Westphalenstadions den Einmarsch der Teams beobachten kann, hat man diese marginalen Mankos längst vergessen. Die verfeinerten Kontrollmöglichkeiten und die deutlich gesteigerte künstliche Intelligenz der Computer-Mitstreiter fesseln einen endgültig an das Spiel. Wer kann sich nicht mehr an den ärgerlichen Effekt erinnern: Nahm man den Ball zuerst an, so hatte die Grätsche des Gegners (auch wenn diese nichtmal gut getimet war) meistens den Ballverlust zur Folge. Inzwischen kann man besser auf die Störversuche reagieren: Der angenommene Ball wird sofort per Brust weitergeleitet oder mittels Körpertäuschung am herannahenden Spieler vorbeibugsiert. Das Passpiel hat auch endlich wieder eine bedeutendere Rolle eingenommen. Durch den erhöhten Gamespeed wird man fast schon dazu genötigt, von ständig wiederkehrenden Alleingängen abzulassen. Wer ballverliebt agiert, wird von der schnell heraneilenden Abwehr förmlich überrumpelt - Mannschaftsdienlichkeit heißt das Zauberwort. Die erfolgversprechenden Flankenläufe sind auch kein Zuckerschlecken mehr - Tore wollen gekonnt herausgespielt werden.

in;former

Kamen die jeweiligen Versionen von FIFA 98 und Frankreich 98 jeweils zeitgleich für PlayStation und Nintendo 64, so müssen sich die Besitzer der 64-Bit Konsole diesmal bedeutend länger gedulden. FIFA 99 wird erst im März auf dem Nintendo 64 veröffentlicht werden. Über die Gründe läßt sich derzeit nur spekulieren: Von anderen Firmen konnte man vernehmen, daß mit Turok 2 und Zelda: Ocarina of Time derzeit die Produktionsstätten ausgelastet sind. Aber vielleicht haben die findigen Köpfe bei EA Sports ja auch Geschmack an der 4MB-Erweiterung gefunden und basteln gerade an einer Hi Res-Variante des Spiel. Schau'n mer mal.

Gerade als man an dem Punkt ankam, an dem die Verbesserungen gegenüber dem Vorgänger kaum noch vorstellbar erschienen, hat EA Sports bewiesen, welch kreatives Potential zwischen Frankreich '98 und FIFA 99 noch brach lag. Hervorragende Grafik in den Bereichen Präsentation und Spielgeschehen, und eine wirklich passende Soundkulisse, die von der „Stimme des Ruhrpotts" Werner Hansch und Wolf-Dieter Poschmann akustisch hervorragend in Szene gesetzt wird, bedeuten für Freunde des Fußballsports den Himmel auf Erden. Endlich kann man auch wieder mit Vereinsmannschaften an den Start gehen und eine komplette Saison samt aller Höhen und Tiefen durchleben. Neue Optionen wie dezent eingestreute Dual Shock-Effekte und Trikotverschmutzung bilden zusammen mit innovativen Spielmodi wie der europäischen Superliga oder einem zeitlich unbegrenzten Golden Goal-Spiel einen spielerischen Hochgenuß. Wenn ein Abwehrspieler mit letztem Einsatz den Ball von der Linie kratzt oder der Torhüter den Ball nach einer Direktabnahme reaktionsschnell an die Latte lenkt, macht man sich keine Gedanken mehr über Sinn und Zweck der getätigten Investition, sondern freut sich vielmehr, Besitzer des derzeit besten Videospiel-Fußballs zu sein. Daß Electronic Arts für FIFA 2000 wohl schon die eine oder andere Innovation in der Hinterhand hält, sollte man an dieser Stelle getrost ignorieren - selten bekam man soviel Spiel fürs Geld.



10 von 10

GRAFIK	10
SOUND	9
GAMEPLAY	10

Dieses Spiel wird Euch gefallen, wenn Ihr ... FIFA 98 (PSX, N64, FG 1/98) und Frankreich 98 (PSX, N64, FG 6/98) mochtet!

BRAVE FENCER MUSASHI

Daniel Johannes – Fabian Döhla

Vor über 150 Jahren wurde im Königreich Allucaneet ein schrecklicher Kampf zwischen dem Wizard of Darkness, einem riesigen Monster, das urplötzlich erschienen war, und dem Helden der Legende, dem Fechter Musashi, ausgefochten. Mit Hilfe des Schwertes Lumina konnte Musashi das Monster glücklicherweise besiegen, dessen Kraft in die fünf Elemente Erde, Wasser, Feuer, Wind und Himmel zerteilen, und anschließend in fünf Wappen versiegeln. Im Laufe der Zeit wurden die Erzählungen zur Legende, und über die Fünf Wappen ist heute nur noch in den Fünf Schriftrollen zu lesen. Nach all der Zeit gibt es nun aber wieder Ärger im Königreich Allucaneet: Das Thirstquencher Imperium hat unter der Leitung von Lieutenant Rootrick das Schwert Lumina gestohlen. Die einzige Hoffnung, die den Bestohlenen bleibt, ist nun, mit Hilfe des Hero Summon-Zaubers einen Held herbeizurufen, was wiederum nur eine Prinzessin bewerkstelligen kann. So ist Königstochter Fillet die einzige, die Musashi aus seiner Heimatwelt zur Rettung holen kann. An dieser Stelle beginnt Squares neues Action-Adventure. Der etwas rebellische Held ist zwar zunächst noch alles andere als glücklich darüber, daß er im Königreich Allucaneet einige Dinge klarzustellen hat, macht sich aber dennoch schon bald auf die Suche nach dem gestohlenen Schwert.

Mutiges Springpferd Musashi

Das Spiel ist in insgesamt sechs umfangreiche Kapitel unterteilt, in denen jeweils mehrere Aufgaben erledigt werden müssen. Einzig das erste davon dient zur Einführung und beinhaltet im wesentlichen lediglich das Wiederfinden des Schwertes, sowie das Besiegen des ersten Endgegners. Während man zu Beginn noch glaubt, einfach ein Level nach dem anderen spielen zu müssen, wird in Kapitel 2 klar, daß sich eigentlich alles in einem festgelegten Areal abspielt, von dem man im Laufe der Zeit mehr und mehr zu sehen bekommt. Insofern erinnert Brave Fencer ein wenig an Zelda, allerdings ist beim Square-Titel das zu erforschende Gebiet etwas enger abgesteckt. Dreh- und Angelpunkt stellt hierbei Grillin' Village dar, das einzige Dorf im ganzen Spiel, in dem ständig neue Informationen eingeholt werden. Um neue Quests lösen zu können, müssen jedoch zunächst einige Voraussetzungen erfüllt werden. So ist es beispielsweise äußerst wichtig, möglichst viele der insgesamt 35 in Kristallen gefangenen Menschen zu befreien. Diese warten nach ihrer Rettung oftmals mit einer besonderen Belohnung in Form von Hinweisen oder neuen Moves auf, oder gewähren Zutritt zu neuen Regionen. Außerdem spielt die voranschreitende Zeit in Brave Fencer eine größere Rolle, als man zunächst vermutet. Nicht nur, daß nachts die meisten Häuser im Dorf verschlossen sind und es daher nicht möglich ist, sich mit den Einwohnern zu unterhalten, son-

Nicht alle neune, aber trotzdem amüsant: Mit der Bowling-Ability werden die Gegner aus dem Weg geräumt



Schönen Gruß an die frisch gewaschene Kleidung: Um sich zu regenerieren, kann Musashi jederzeit ein Nickerchen machen



Die passenden Action-Figuren zu Brave Fencer Musashi kann man bereits im Spiel kaufen

spielerprofil

Wer gerne Action-Adventures spielt und nicht vor einem japanischen Look zurückschreckt, wird mit Brave Fencer Musashi viel Spaß haben.

schwierigkeit

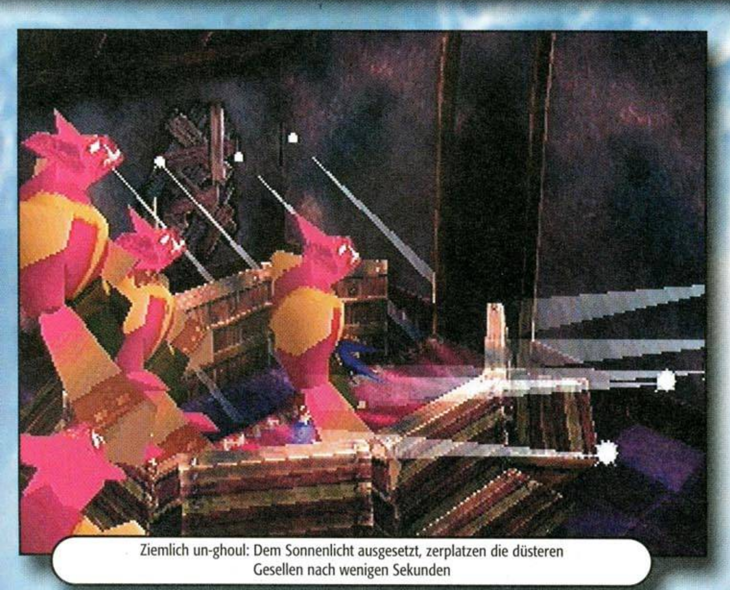
Das einzig knackige in Brave Fencer sind die Endgegner. Mit der richtigen Taktik und etwas Geduld sind aber auch diese kein allzu großes Problem.

in;former

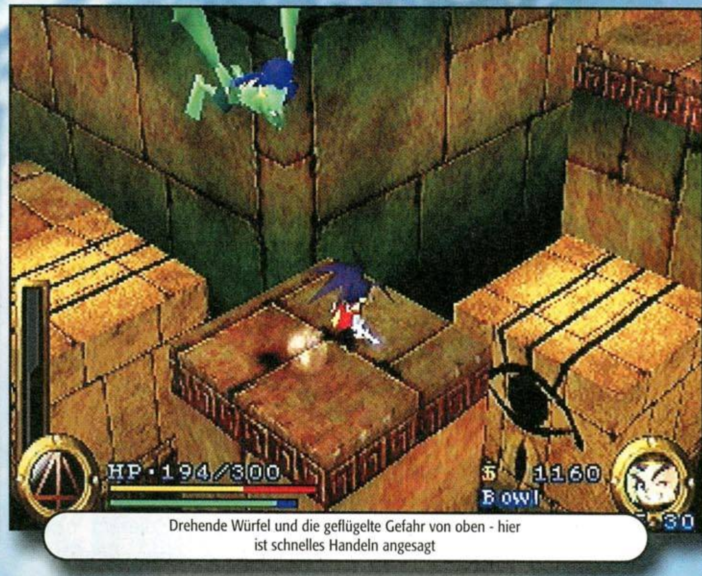
Spieler:	1
Level:	Entfällt
Genre:	Action-Adventure
Hersteller:	Square Electronics Arts
Entwickler:	SquareSoft
Testmuster:	Fun Generation
Veröffentlichung:	US-Import
ca. Preis:	119,- DM

Memory Card	Dual Shock	Analog	Dolby Surr.
✔	✔	✔	

	engl. Texte	engl. Sprache	Demo CD
	✔	✔	✔



Ziemlich un-ghoul: Dem Sonnenlicht ausgesetzt, zerplatzen die düsteren Gesellen nach wenigen Sekunden



Drehende Würfel und die geflügelte Gefahr von oben - hier ist schnelles Handeln angesagt



Endlich: Jedes gefundene Wappen spendiert Musashi neue Kräfte



Die Crest Guardians nehmen ihren Job ernst und versuchen mit allen Mitteln, die Wappen zu beschützen



Rotzlöffel! Trotz seines zügellosen Mundwerks ist der Held von allen hochgeachtet

dern zu manchen Dungeons erhält man auch nur zu einem bestimmten Zeitpunkt Zutritt. Vor allem die Kirby-verwandten Minkas, die Musashi in Form einer sogenannten Longevity Berry eine HP-Erhöhung von 25 spendieren, sind nur zu später Stunde anzutreffen. Damit wären wir auch schon beim nächsten Punkt, dem Erfahrungsanstieg. Ausnahmsweise richtet sich der Erfahrungslevel mal nicht nach der Anzahl der besiegten Gegner, sondern es müssen eben jene 13 Minkas aufgespürt werden. Eingekaufte (Heil-)Gegenstände wie Brot oder Milch hingegen verderben nach einigen Tagen und sind dann ungenießbar. Das eindeutig innovativste Feature von Brave Fencer ist aber die Möglichkeit, jeden Gegner seiner individuellen Fähigkeit zu berauben. Nach kurzem Aufladen des Standard-Schwerts Fusion wird ein grüner Strahl auf das verdutzte Gegenüber abgefeuert, und anschließend durch wiederholtes Drücken auf den Quadratknopf dem Feind die Spezialfähigkeit oder eine besondere Waffe entzogen. Während der Gegner nach dieser Attacke in der Luft zerploppt, freut sich Musashi über die erlernte Fähigkeit, die er fortan unter Einsatz der wichtigen BPs verwenden kann. Allerdings darf immer nur eine Feindesfähigkeit benutzt werden; bei einer neuen Assimilation verschwindet also die alte. Um diverse Hindernisse zu meistern, sind diese Fähigkeiten absolut notwendig. So lassen sich beispielsweise manche großen Gegner nur mit dem Schrumpf-Feature überwältigen, oder eine Gruppe säuberlich aufgestellter Feinde muß mit „Bowl" aus dem Weg geräumt werden. Neben den zahlreichen Zwischen-Quests à la „der Reaktor in Steamwood ist außer Kontrolle geraten, bitte schließe die Druckventile innerhalb einer bestimmten Zeit" ist es natürlich die Hauptaufgabe des Helden, die Fünf Schriftrollen bzw. Wappen zu finden, deren Kräfte dann sofort auf Lumina übergehen. Mit diesen können dann wieder vorher unzugängliche Gebiete erforscht und die Reise somit fortgesetzt werden. Vor Betreten eines Dungeons sollte Musashi jedoch stets auf seine Vitalität überprüft werden. Ist er nämlich irgendwann zu müde (eine Anzeige im Menü-Bildschirm gibt Auskunft über den aktuellen Stand), wird er nicht nur langsamer, auch die Angriffskraft läßt stark nach, was sich schnell als überaus tödlich herausstellen kann, wenn man gerade von Monstern umzingelt ist. Um solche Situationen von vorneherein zu vermeiden, sollte in schöner Regelmäßigkeit ein Bett aufgesucht werden. Während im Hotel kostbares Geld für die Übernachtung berappt werden muß, darf Musashi im Palast kostenlos in seinem eigenen Zimmer nächtigen. Sollten alle Stricke reißen, ist es aber auch noch möglich, sich an jedem beliebigen Ort auf Knopfdruck schlafen zu legen und so frische Kraft zu tanken. Auch hierbei wurde wieder Wert auf Realismus gelegt: Schläft Musashi auf Steinboden, verliert er Hit Points, während es sich auf frischem Rasen schon weitaus gemütlicher träumt. Überhaupt entpuppt sich der kulleräugige Japanoheld schon bald als regelrechtes Allroundtalent: Egal, ob es darum geht, Gegner hochzuheben, Wände zu erklimmen oder später sogar einen Doppelsprung auszuführen, all diese Moves garantieren für innovative Rätsel.

So bleibt wieder einmal ein typisch durchdachtes Square-Produkt, das trotz seines starken japanischen Flairs auch westlich orientierten Spielern viele Stunden spannende Unterhaltung beschert. Auch Technik-Freaks werden sich kaum beklagen können: in der 32 Bit-gemäßen Polygonumgebung sind kaum Grafikfehler auszumachen, und auch die Übersichtlichkeit geht nur äußerst selten verloren. Zwar ist es nicht besonders lustig, wenn man gerade über einen Abgrund springt und sich die Kamera just in diesem Moment selbständig um 180° dreht, jedoch beschränken sich solche Überraschungen glücklicherweise auf ein Minimum. Insgesamt wird man mit Brave Fencer Musashi dank intelligenter Rätseleinlagen und innovativer Spielideen, wie eben der Möglichkeit, Gegnern die Fähigkeiten zu stehlen, durchaus positiv überrascht.



9 von 10

GRAFIK 9
SOUND 8
GAMEPLAY 8

▼ Dieses Spiel wird Euch gefallen, wenn Ihr ...
... Secret of Mana (SNES, -) oder Alundra (PSX, FG 3/98) mochtet!

PLAYSTATION





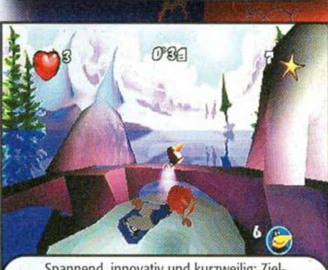
PSYBADEK

Xako und Mia - coole Namen für zwei ebenso coole Hauptdarsteller. Der Rest des Spiels setzt diese Tradition uneingeschränkt fort. Wirklich alles an Psybadek ist supercoolfunky. Diese Coolheit setzt man wohl auch beim Spieler voraus: Ohne große Vorreden wird man in eine kitschige 3D-Landschaft geschubst und darf dann in lässiger Eigeninitiative Sinn und Zweck des Spiels erkunden. Wir sind ganz ehrlich: zu 100 Prozent ist uns das bis heute nicht gelungen. Die trägen Helden bewegen sich mit einer solch unglaublichen Schwammigkeit durch die zwar krachbunten, aber technisch äußerst mies umgesetzten Stages, daß man schon nach kürzester Zeit das Interesse an Psybadek verliert. Quält man sich dennoch irgendwie in eine der vier grafisch unterschiedlichen Welten, so vermag dies den Spielspaß kaum zu steigern. Die PlayStation gibt einem noch hilfreiche Tips mit auf den Weg („Überall verstreut findest Du Waffen. Zum Einsammeln einfach drüberfahren.") und man wird den Eindruck nicht los, daß uns Psygnosis mit diesem hippen Stück Software einen verspäteten Aprilscherz präsentieren will. Am besten ist noch die Musik gelungen: Die Klänge passen ausnahmsweise mal ganz gut zum Geschehen und lassen zumindest halbwegs so etwas wie Stimmung aufkommen. Die anderen Design-Patzer werden dadurch aber in keinster Weise kaschiert - zu schwerwiegend sind die Versäumnisse beim Gameplay. Der fehlende Zwei-Spieler-Modus, eine mittelalterliche Grafik-Engine und die katastrophale Steuerung lassen aus einer eigentlich ganz netten Idee einen gerade mal durchschnittlichen Titel werden. Eine Extraportion Coolness findet Ihr mit Sicherheit nicht bei Psybadek - investiert das Geld lieber in einen Bart Simpson-Kaugummispender. *(Fabian Döhla)*

Zwei Helden, die cooler nicht sein könnten. Leider haben sie trotz Vans-Lizenz keinen sonderlich guten Stand



Per Tastendruck lassen sich die lässigen Protagonisten auch im Rear-View beobachten



Spannend, innovativ und kurzweilig: Zielschießen auf herumalbernde Pinguine



Coole Szene: Xako schreckt auch vor gefährlichen Sprungpassagen nicht zurück

facts

- Spieler: 1
- Level: 4 Welten
- Genre: Rennspiel
- Hersteller: Psygnosis
- Entwickler: Psygnosis
- Testmuster: Psygnosis
- Veröffentlichung: Erhältlich
- ca. Preis: 99,- DM



rating
5 von 10

- GRAFIK: 5
- SOUND: 7
- GAMEPLAY: 4

VICTORY BOXING 2



Die Vogelperspektive sorgt für gute Übersicht im Ring



Boxlehrer Jackal lehrt uns im Laufe einer Boxkarriere immer wieder neue Moves

Vor der Ankündigung des ganz hervorragenden Box Champions aus dem Hause Electronic Arts war es um die Aussichten für einen etwaigen Erfolg von Victory Boxing gar nicht so schlecht bestellt. Zwar fällt auf, daß sich im Vergleich zum Vorgänger nicht allzuviel getan hat - die Spielbarkeit wird aber dennoch einige Fans auf den Nachfolger aufmerksam machen. Im Vergleich zu Victory Boxing Teil 1 hat man es geschafft, sich etwas vom No-Tactics-Beat'em Up-Charme des Vorgängers zu lösen. Wer von der ersten Runde an wie wild um sich schlägt, landet auch im Schwierigkeitsgrad „Rookie" sehr schnell auf den Brettern des Ringbodens. So tastet man den Gegner am Anfang eher schüchtern ab und macht erst dann die Deckung auf, wenn der Gegenüber bereits durch einen harten Blow ins Wanken geraten ist. Die Steuerung stellt einen dabei vor keine großen Probleme und läßt mit je zwei Tasten zum Schlagen und Decken jede Aktion wunschgemäß ausführen. Boxt Ihr Euch in der Rangliste erfolgreich nach oben, so gibt es vom einäugigen Lehrmeister Jackal ab und an einige neue Moves zu erlernen, die wesentlich effektivere Schlagserien ermöglichen.



Im Turniermodus muß man fünfmal erfolgreich bestehen, um auf den Boxthron steigen zu können



Die First-Person-Perspektive ist eher als Gag zu verstehen

Victory Boxing 2 hätte viel mehr werden können, als ein lauwarmer Aufguß des Originals. Doch anstatt die längst nicht mehr zeitgemäße Grafik-Engine auf den neuesten Stand zu bringen hat man lediglich Dual Shock-Support integriert. In manchen Punkten geht die Entwicklung sogar rückwärts: Wo es früher nach jeder Runde eine saubere Punktverteilung gab, erhält man inzwischen nur noch die Anzahl der gelandeten Treffer bzw. Knockdowns. Somit kommt das Spiel eigentlich nur für absolute Box-Enthusiasten in Frage, die den ersten Teil verpaßt haben und mit den Box Champions schon auf Du und Du sind. *(Fabian Döhla)*

facts

- Spieler: 1-2
- Level: Entfällt
- Genre: Sports
- Hersteller: Virgin
- Entwickler: JVC Sports
- Testmuster: O.I.T. (0711/22291030)
- Veröffentlichung: Erhältlich
- ca. Preis: 99,- DM

rating
6 von 10

- GRAFIK: 6
- SOUND: 5
- GAMEPLAY: 7

MLC GmbH
Jahnstr. 59
47506 Neukirchen-Vluyn

MLC Filiale
Im Wallzentrum
47441 Moers

Mo - Fr. 10.00 - 19.00 Uhr, Samstags: 10.00 - 14.00 Uhr
Internet: http://www.mlc-gmbh.de
02845-98330
FAX Bestellung: 02845- 983323 / 983315

SONY PLAYSTATION GAMES - SONY PLAYSTATION GAMES -

COOLBOARDERS 3 84.95

COLONY WARS VENGEANCE 84.95

THE UNHOLY WAR 79.95

PlayStation US Vers. 119.95

FORMEL 1 98 94.95

TOCA 2 TOURING CAR championship 87.95

BIO FREAKS	79.95
SPYRO THE DRAGON	87.95
TEST DRIVE 5	87.95
IFA,NHL,NBA 99	87.95
WING OVER 2	84.95
ISS SOCCER PRO 98	94.95
KKND KROSSFIRE	84.95
CRASH BANDICOT 3	84.95
B-MOVIE	78.95
NASCAR 99	87.95
LIBERO GRANDE	94.95
AKUJI THE HEARTLESS	99.95
BREATH OF FIRE 3	92.95
ABES EXODDUS	78.95
PREMIERE MANAGER 98	89.95
WWF WARZONE	74.95
TEST DRIVE 4X4	87.95
RC STUNT COPTER	82.95
TUNGUSKA	82.95
RACING SIMULATION 2	84.95
PRO 18 WORLD TOUR GOLF	84.95
QUEST FOR FAME	94.95
TEKKEN 3	99.95
HUGO	89.95
C&C 2: DER GEGENSCHLAG	87.95

Tomb Raider III 97.95

SONY PLAYSTATION MIT MULTINORM* LIGHT UMBAU

Finanzierung** 12 x 25.- 279.95

!! mit voller Garantie !!

PSX mit Multinorm Umbau*	309.95
+ PSX Cheat Catridge	319.95
PSX mit Umbau* + Cooler	349.95
+ PSX Cheat Catridge	359.95
1M Memcard + Pad + RGB	+39.95

Standard Konsole mit 2 Double-Shock Pad`s 269.-

DOUBLE SHOCK PAD 2 Motoren Technik
- In 5 versch. Farben
- Transparent Look
- Zielgenaue Steuerung
- Super Qualität
- zum absoluten Hammerpreis.... 34.95

PANTHER Special Weapon Light Gun
Die Panther Special Weapon-Light Gun liegt Super in der Hand, mit zuschaltbarem Rückschlag, natürlich Gcon kompatibel......... 49.95

1M MEMORY CARD 15 Slot Playstation Memory Card
Erhältlich in verschiedenen Farben 15.95

8M MEMORY-CARD 120 Slot Playstation Memory Card
Erhältlich in verschiedenen Farben 29.95

CLASSIC JOYPAD Digitaler Controller im Classic Design 15.95

V3 RACING WHEEL 129.95

PSX CD-Hülle Platz für Anleitung ca. 7mm 1.95

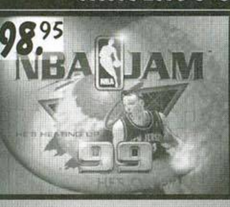
PSX CD-Laufwerk 89.95

PSX-CDBOX 49.95

Sony Dual Shock Pad	54.95
Tasche+Pad+Memory Card	69.95
NeGcon Pad	79.95
Cheat Catr. Mogel Modul	49.95

72 Meg Memory Card	79.95
Lin Kabel	14.95
Pad-Verlängerungskabel	14.95
RGB/Audio Kabel	14.95

NINTENDO 64 GAMES - NINTENDO 64 GAMES -


NBA JAM 99 98.95


ZELDA OCARINA OF TIME 107.95

TUROK 2 87.95

XG2 98.95

STAR WARS ROGUE SQUADRON 106.95

1080 SNOWBOARDING	89.95	KNIFE EDGE	84.95
BANJO & KAZOOIE	84.95	NASCAR RACING 99	114.95
BIO FREAKS	119.95	NBA LIVE 99	114.95
BUCK BUMBLE	109.95	NFL BLITZ	129.95
BUST A MOVE 3	99.95	NHL BREAKAWAY 99	99.95
F1 WORLD GRAND PRIX	89.95	PENNY RACERS	145.95
FIFA 99	112.95	REV LIMIT	132.95
F-ZERO X	89.95	S.C.A.R.S	89.95
GEOMON 2	145.95	ST. ANDREWS GOLF	132.95
GEX 3D ENTER THE GECKO	127.95	TUROK 2 EV	94.95
GLOVER	84.95	UNREAL	149.95
HOLY MAGIC CENTURY	138.95	V-RALLY	109.95
ISS PRO 98	89.95	WIPE OUT 64	126.95
JOHN MADDEN 99	119.95	WCW VS NWO LIVE	126.95
JOUST X	134.95	WCW VS NWO REVENGE	126.95

NINTENDO 64 INCL. SUPER MARIO 64



249.95
Finanzierung** 12 x 25.-

N64 + Racing Wheel + F1 W.GrandPrix	449.95
N64 + Turok 2 + 2. Joypad	349.95

Vorführung in unserem Ladenlokal
Rock `n Ride NEW
Für Playstation, PC & N64
Bis zu 60 Grad Drehung, benötigt keine Treiber, erstaunlich Realistisch, Druckluft gesteuert, reagiert auf Joysticksteuerung, Monitoraufnahme bis 16kg, aus Simulator Entwicklung.
Finanzierung** 24 x 65.- 1399.95

RACING PAKET
V3 RACING WHEEL + F1 WORLD GP 199.95

N64 ARCADE STICK
Digital/Analog
9 Feuertasten
LED ID`s
Slow M.
77.95

Banjo & Kazooie S.Berater	24.95
Game Buster (Act. Replay)	99.95
Infrarot Joypad	79.95
Joypad SV-303 Interact	39.95
Joypad SV-362 3D Shark	59.95
Joypad SV-304 Plus	49.95
Lenkrad LX4 mit Rumble F.	119.95
Lenkrad Thrustmaster F1	159.95
Lenkrad V3-Racing Wheel	124.95
Lenkrad Vortex 64 SV-382	99.95

Memory Card 1meg	29.95
Memory Card 4meg	59.95
Memory Card 8meg	79.95
Power Flash (N64/GB)	99.95
Rumble Pak	24.95
Super Mario S.Berater	24.95
Ultraracer 64 SV-384	64.95
Universal Adapter	79.95
Yoshi S.Berater	24.95
Zelda S.Berater	24.95

SEGA DREAMCAST - SEGA DREAMCAST - SEGA DREAMCAST -


Japan Import 899.95

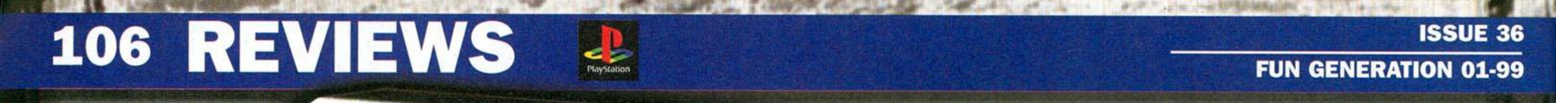
JOYPAD DREAMCAST	89.95
MEMORY CARD VMS	79.95
D2-D`S DINNER II	149.95
DAYTONA USA COMPLETE	149.95
PANZER DRAGON IV	149.95

Dreamcast

Dreamcast Software

PEN PEN TRIATHLON	149.95
SEGA RALLY II	149.95
SEVENTH CROSS	149.95
SONIC ADVENTURE	149.95
STREETFIGHTER III SECOND IMPACT	134.95
VIRTUA FIGHTER	149.95

*Für US und Jpn. Finanzierungen mit eff. Jahreszins 12.9%. Alle Preise zzgl. Versandkosten. Alle Trademarks sind eingetragen Warenzeichen der jeweiligen Hersteller. Alle vorherigen Preislisten verlieren Ihre Gültigkeit. Druckfehler und Preisänderungen vorbehalten.





Andreas Binzenhöfer – Philipp Noack

Angefangen hat alles damit, daß der legendäre Calypso (nicht zu verwechseln mit einem ähnlich klingenden Eis am Stiel) einmal im Jahr das Twisted-Metal-Turnier veranstaltete. Der Wettbewerb fand damals noch hauptsächlich in Los Angeles statt und forderte alles auf vier oder zwei Rädern auf, sich bis zum bitteren Ende mit High-Tech-Waffen zu bekriegen. Der letzte Überlebende durfte sich am Ende einen beliebigen Preis als Trophäe aussuchen. Mittlerweile sind drei Jahre ins Land gegangen, und Singletrac, das Entwickler-Team der ersten beiden Teile, hat sich ebenfalls verzogen. Der dritte Teil stammt daher auch von 989 Studios, die Ihr unter anderem von Coolboarders 3 und Rally Cross 2 kennt. Twisted Metal 3 haben sie deshalb allerdings auch nicht neu erfunden. Es gibt zwölf (plus zwei versteckte) Fahrzeuge, jedes mit individuellen Waffen und Specials bestückt, und man bekriegt sich nach wie vor hauptsächlich in speziellen Kampfarenen bis zum bitteren Ende. Neben den üblichen Steuerungsfähigkeiten besitzt der Spieler dabei noch die Möglichkeit, einen Turbo zu zünden und natürlich jede Menge Waffen abzufeuern. Ein permanent geladenes Maschinengewehr ist freundlicherweise serienmäßig mit an Bord, während effektivere Extras wie Missiles, (Napalm-)Bomben und Blitzgewitter meistens erst mühsam eingesammelt werden müssen. Ähnlich wie bei einem Beat'em Up kann man zusätzlich Specialmoves mit bestimmten Steuerkreuz-Kombinationen ausführen. Mit etwas Geschick lassen sich sogar Kombos auf den Bildschirm zaubern. Um sich dennoch etwas von den ersten beiden Teilen abzuheben, wurde erstmals ein Vier-Spieler-Modus integriert, der selbst die langweiligste Party in Schwung bringen soll.

In Washington kämpft man vor einer berühmten Kulisse

Der Vier-Spieler-Modus ist mit Abstand das beste, was Twisted Metal 3 zu bieten hat

In London kann man sich besonders lange Verfolgungsjagden liefern

Axel hat eindeutig das coolste Fahrzeug

Stichwort: Abklatsch

Auf den ersten Blick scheint Twisted Metal 3 der erwartete Nachfolger der beiden ersten Teile zu sein. Die Grafik wurde erneut verbessert. Nerviges Clipping gehört der Vergangenheit an, das Gouraud Shading wurde deutlich besser implementiert und auch Rauch-, Feuer- und Explosions-Effekte wirken wesentlich spektakulärer. Soundtechnisch liegt man mit Rob Zombie und Pitchshifter nicht gerade falsch, zumindest paßt die Musik relativ gut zu dieser Art von Spiel. Die Steuerung wurde allerdings leicht verschlechtert. Die Fahrzeuge lassen sich einfach nicht mehr ganz so sauber lenken wie noch im zweiten Teil, und haben vor allem eine starke Neigung zu übersteuern. Außerdem wurde unverständlicherweise der Quick-Turn-Button durch eine mehr oder weniger funktionierende Handbremse ersetzt. Insgesamt gibt es also anscheinend keinen zwingenden Grund, die CD in die private Sammlung aufzunehmen. Auf den Ein-Spieler-Modus trifft dies auch uneingeschränkt zu. Man sollte aber keinesfalls die Mehr-Spieler-Modi vergessen, mit denen sich Twisted Metal 3 selbst aus dem Sumpf der Durchschnittsspiele zieht. Vor allem im Vier-Spieler-Modus kommt Partylaune auf. Selbst in den an und für sich recht trist designten Kampfarenen wird ein kleinerer Teleporter plötzlich zum Massenspektakel, und das Abschießen der Gegner macht gleich viel mehr Spaß.

Wer bereits einen der ersten beiden Teile, aber kein Multi-Tap besitzt, ist mit Twisted Metal 3 schlecht beraten. Rein technisch wurde die Fortsetzung zwar offensichtlich verbessert, nennenswerte Innovationen bietet er aber nicht. Der Ein-Spieler-Modus wird zudem relativ schnell langweilig. Erst im Mehr-Spieler-Modus kommt die richtige Stimmung auf.

▶ spielerprofil

Twisted Metal 3 richtet sich an alle, die mal schnell zwischendurch etwas Streß abbauen wollen. Wer gerne Multi-Tap-Spiele zockt, erhält ein solides Party-Game.

▶ schwierigkeit

Entfällt eigentlich beinahe. Die einzelnen Stages sind in verschiedenen Schwierigkeitsstufen anwählbar, und zumindest auf Easy sollte jeder recht schnell zum Ziel kommen. Mit der wahren Flut an Codes und Paßwörtern können aber auch Anfänger höhere Levels in fortgeschrittenen Schwierigkeitsstufen anwählen.

▼ in;former

Spieler:	1-4
Level:	11 Strecken
Genre:	Rennspiel
Hersteller:	989 Studios
Entwickler:	989 Studios
Testmuster:	Fun Generation
Veröffentlichung:	Erhältlich
ca. Preis:	99,- DM

Memory Card	Dual Shock	Analog	Dolby Surr.
✔	✔	✔	
Multi-Tap	**engl. Texte**	**engl. Sprache**	
✔	✔		



PLAYSTATION





ASTEROIDS

Je älter man wird, desto gelassener sollte man dem Phänomen gegenüber sein, daß die Zeit vergeht. Wenn ich mir überlege, daß die Menschheit schon begeistert sauer verdientes Kleingeld in Asteroids-Automaten geworfen hat, als meine beiden Redakteure Fabian und Daniel noch in der Planungsphase als unkenntliche Zellbrocken vor sich hinwaberten, während ich unerhörte Protestbriefe ob des unbefriedigenden Endes vom zweiten Star Wars-Streifen schrieb, gibt das schon zu denken. Das Spielprinzip von Asteroids war und ist so einfach (und banal?), daß selbst die zwei Fun Generation-Mitarbeiter in Wartestellung ihren ersten Videospielspaß hätten haben können. Als kleines Raumschiff werdet Ihr in Randbezirke des Universums geschickt, in dem Asteroidenschwärme beseitigt werden müssen. Ihr könnt mit Schubraketen beschleunigen, behaltet dann aber, wie im Weltraum üblich, die Geschwindigkeit solange bei, bis Ihr sie mit Gegenschub kompensiert. Eigentlich besteht jeder Level aus nur einem Bildschirm, denn sobald Ihr über den Rand hinausfliegt, erscheint Ihr wieder an der gegenüberliegenden Ecke. Gleiches gilt auch für die herumschwirrenden Gegner und Asteroiden. Die Flugeigenschaften des Raumschiffs führen vor allem in übervölkerten Levels zu purem Chaos, da man bei kleinsten Bewegungen Gefahr läuft, in die Flugbahn der harten Gegenstände zu geraten. Plötzlich auftauchende Raumschiffe, die gezielt auf Euch schießen, sind ein weiteres Übel, allerdings bekommt man permanent Extrawaffen und hat einen Schutzschirm, der sich für einen kurzen Augenblick per Knopfdruck aktivieren läßt. Die wenigen Hintergrundgrafiken, das altbackene Spielprinzip und das Original-Asteroids als Zugabe sind etwas wenig, selbst für Nostalgiker. Auch der Zwei-Spieler-Modus beinhaltet keinen besonderen Motivationsschub. Unter'm Strich wäre dem Spiel ein Ehrenplatz auf einer Low Price-Compilation gut zu Gesicht gestanden, für ein Vollpreisprodukt ist die Leistung, die man für sein Geld bekommt, doch sehr gering. *(Götz Schmiedehausen)*

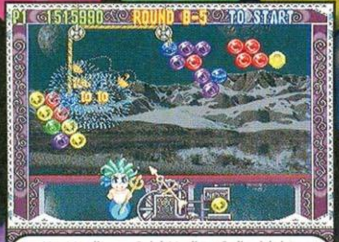

Euer Raumschiff bewegt sich ungebremst solange, bis Ihr den Gegenschub einschaltet


Habt Ihr einen Level beendet, werdet Ihr in ein schwarzes Loch gesaugt

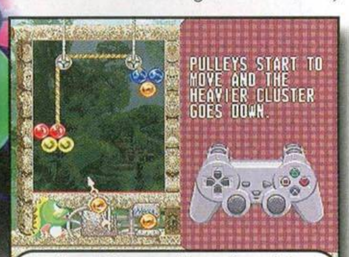

Mit diversen Sonderwaffen könnt Ihr anders als beim Ur-Asteroids effektiv aufräumen



BUST A MOVE 4


Neu! In diesem Spiel-Modi muß die richtige Balance des Seils gewahrt werden


Nett: Kreative Naturen können sich eigene Level layouten



Obligatorisch: Für Doofbirnen gibt es wieder ellenlange Erläuterungen zum Spielablauf

Eigentlich heißt es ja „Aller guten Dinge sind drei". Acclaim setzt sich über dieses ungeschriebene Gesetz aber mir nichts dir nichts hinweg, und präsentiert dem Knobel-süchtigen PlayStation-User die mittlerweile vierte Version des Dauerbrenners rund um die Baby-Dinos Bub und Bob. Es stellt sich jedoch so langsam die Frage, ob es da draußen wirklich Menschen gibt, die Bust-A-Move einsam und alleine spielen. Sollte man zu dieser Gattung gehören, so darf man auch jetzt wieder beherzt zugreifen, bekommt man für sein Geld doch stattliche 321 Level voller Denkspiel-Spaß. Anders sieht es für Leute aus, die lieber mit einem menschlichen Mitspieler heiße Duelle austragen. Aufgrund sinnloser Special-Moves und anderer Sperenzchen wirkt das Geschehen auf dem geteilten Bildschirm absolut hektisch. Man verliert in kürzester Zeit den Überblick, und kann sich nur in seltenen Fällen erklären, wo die Lawine an neuen Blasen herkam. Guter Wille hin - guter Wille her, in diesem Fall ist Taito etwas über das Ziel hinausgeschossen. Auch der „Rest" des Spiels hat sich mit Sicherheit keinen Innovationsbonus verdient. Halbgare Spiel-Modi (Ihr müßt zwei Blasentrauben im Gleichgewicht halten) und wiederum recht quäkige Sounds vergällen einem große Teile des Games. Gerade auf der PlayStation sollte nun das Limit erreicht sein. Warum man nicht den kurzweiligen Vier-Spieler-Modus der Nintendo 64-Fassung übernommen hat (Test in der nächsten Fun Generation), wissen wohl nur die Entwickler selbst. Bleibt nur ein Fazit: Bust-A-Move-4 kann nicht an die Qualitäten des genialen Vorgängers anknüpfen und bekommt deshalb einen Wertungsabzug zu spüren. Nur Solo-Spieler und notorische Fans der Knuddel-Drachen sollten einen Blick riskieren. *(Fabian Döhla)*


Der Zwei-Spieler-Modus wird durch unnötige „Special-Moves" und störende Dual Shock-Effekte in ein hektisches Action-Inferno verwandelt

in;former

Spieler:	1-2
Level:	321
Genre:	Denkspiel
Hersteller:	Acclaim
Entwickler:	Taito
Testmuster:	Acclaim
Veröffentlichung:	Dezember
ca. Preis:	99,- DM

rating

8 VON 10

GRAFIK	5
SOUND	5
GAMEPLAY	8



KAGERO Deception II



Zwischen den Missionen wird die Handlung vorangetrieben



Wird der Gegner erwischt, schaltet sich die Nahperspektive ein

Neue Fallen kosten Geld, das man sich während den Missionen verdienen kann

Die Karte hat den künstlerischen Anspruch einer Zeichnung aus der Grundschule

Holger Gößmann – Götz Schmiedehausen

Als „ödes Fallenstellen" wurde in Ausgabe 2/97 der Vorgänger dieses Games vorgestellt, denn Tecmos(devils) Deception wartete zwar mit einer völlig neuen Spielidee, nicht aber mit dem nötigen Spielspaß auf, um die PlayStation-Jünger in seinen Bann zu ziehen. Knapp zwei Jahre später nimmt man also einen neuen Anlauf und wartet mit einer ungewöhnlichen Hintergrundstory auf: Wesen aus dem All, die sog. Timenoids, kamen den ach so unterentwickelten Menschen in ihrer dunkelsten Stunde zu Hilfe und gaben deren technologischer Entwicklung den notwendigen Schub. Die Timenoids sind unsterblich, aber auch nicht im Stande Nachkommen zu erzeugen, weshalb sie Menschen zu treuen Untertanen umerziehen müssen. Eine dieser Marionetten ist Millennia, die den Auftrag erhalten hat, alle Menschen, die in das Timenoid-Schloß einzudringen versuchen, zu töten. Dazu wird sie aber nicht mit Waffen, sondern nur mit Fallen ausgestattet. Davon stehen ihr drei verschiedene Varianten zur Verfügung: Wand-, Boden- und Deckenversionen, die Ihr per Knopfdruck zu einem günstigen Zeitpunkt auslösen könnt. Zuvor wollen die kleinen Biester aber plaziert werden, was völlig streßfrei (also nicht in Echtzeit) im Optionsmenü vor sich geht. Besonders effektiv sind Fallenkombinationen, die nicht nur sehr viel abziehen, sondern auch äußerst viel Arks, die Schloßwährung, auf Euer eigenes Konto scheffeln, mit denen Ihr neue, gefährlichere Fiesheiten entwickeln könnt. Nach jeder Mission kommt ein kleiner Abspann, der den völlig uninteressanten, dafür aber nicht linearen Handlungsfaden weiterspinnt. Des öfteren verirren sich nämlich unschuldige Zivilisten in das Schloß, deren Überleben über den weiteren Verlauf der Hintergrundgeschichte entscheidet.

...das Fallenstellen

Wir haben es vor knapp zwei Jahren dem Vorgänger attestiert, und können auch dem Nachfolger kein besseres Zeugnis ausstellen. Kagero Deception II leidet unter den selben Mankos wie sein Prequel. Man schlappt durch grafisch durchschnittliche Räume, und versucht, die Gegner in die eigens gelegten Fallen zu locken. Das ist nicht allzu schwer, denn offensichtlich hat man den Computerrecken den IQ von Verona Feldbusch einverleibt, sprich, sie fallen immer wieder auf denselben Trick herein. Sitzt man am Anfang noch gebannt vor dem heimischen Monitor „na komm puttputtputt" und freut sich über jede funktionierende Falle, so wird das richtige Plazieren derselben schnell zur Routine, zumal sich die Räume in den ersten 15 Missionen auch nicht ändern. Wie ferngesteuert deponiert man die immer gleichen Fallen an den immer gleichen Stellen, und die Idioten von Computergegnern stolpern immer aufs Neue rein - toll. Da bietet selbst die 8 Stunden-Fließbandschicht bei AEG mehr Abwechslung.

Wem es Spaß macht, stundenlang dieselben Spielschritte wie automatisch zu wiederholen, der liegt hier richtig. Alle anderen brechen das Game nach spätestens drei Stunden ab, um die CD als Türstopper, Unterlage für wackelnde Tische oder sonstige sinnvolle Zwecke zu verwenden. Einzig der nicht-lineare Spielverlauf, sowie die Möglichkeit, neue Fallen herzustellen, retten den Titel vor dem totalen Absturz. Ansonsten hätte dieses in Bezug auf Gameplay und Technik durchschnittliche Spiel noch tiefere Wertungen eingeheimst. Für ein bis zwei Stunden mag es ja ein ganz respektabler Zock sein, keinesfalls aber für mehr. Nur wer den ersten Teil kennt und mag kann bedenkenlos zugreifen. Ansonsten ist gründliches Anspielen Pflicht.

spielerprofil

Kagero Deception II ist nur etwas für Leute, die es absolut nicht lassen können, anderen die immer gleiche Grube zu graben, und zu sehen, wie die Trottel auf die immer gleiche Art hineinstolpern.

schwierigkeit

Die Gegner sind bestenfalls so intelligent wie ein Büschel Bohnenstroh. Daraus resultiert der niedrige Schwierigkeitsgrad.

in;former

Spieler:	1
Level:	Entfällt
Genre:	3D Action-Adventure
Hersteller:	Tecmo
Entwickler:	Tecmo
Testmuster:	ACME (0221/2408800)
Veröffentlichung:	US-IMPORT
ca. Preis:	K.A.

Memory Card	Dual Shock	Analog	Dolby Surr.
✔		✔	
	engl. Texte	**engl. Sprache**	
	✔		



PLAYSTATION



LÄNGER LEBEN
HÄRTER SCHLAGEN
SCHNELLER RENNEN
HÖHER SPRINGEN
UNENDLICH ENERGIE
UNENDLICHER SPIELSPASS

MORE GAME POWER

game buster™

DAS MOGELMODUL MIT POWER



FÜR PLAYSTATION ODER NINTENDO 64 ODER SATURN!
bei Bestellung unbedingt gewünschtes System angeben!

• LÄNGER LEBEN, HÄRTER SCHLAGEN, SCHNELLER RENNEN, HÖHER SPRINGEN • GAMEBUSTER HAT HUNDERTE VON EINGEBAUTEN CHEATS FÜR DIE NEUESTEN GAMES UND DIE BESTEN DER RESTLICHEN SPIELE • SPEICHER-MANAGER (SATURN) – 16MAL SOVIEL SPIELSTÄNDE SPEICHERBAR ALS MIT DEM STANDARD-MODUL • SPEICHER-MANAGER (PLAYSTATION) – KOPIERT DAS 10FACHE AN SPIELSTÄNDEN AUF DIE MEMORY-CARD • ZUSÄTZLICH ERHÄLTLICHES PC-LINK FÜR DIE VERBINDUNG MIT EINEM PC – EIN MUß FÜR JEDEN „HACKER" • MIT DEUTSCHER MENÜFÜHRUNG UND DEUTSCHER ANLEITUNG. GAMEBUSTER-SUPPORT: UNTERSTÜTZUNG DURCH SPRACHCOMPUTERHOTLINE UND INTERNET-SITES FÜR ALLE CHEATS, TIPS & TRICKS USW.
• FÜGE EIGENE NEUE CODES HINZU, FÜR NEUE UND BESTEHENDE GAMES.

DM 99,-
Nintendo 64-Version DM 119,

INTERACTOR

• FAUSTHIEBE, TRITTE UND KOLLISIONEN REALISTISCH AM EIGENEN LEIB VERSPÜREN • KANN MIT JEDER KONSOLE VERWENDET WERDEN, DIE ÜBER EINEN AUDIO- ODER KOPFHÖRERAUSGANG VERFÜGT • ENTHÄLT ZUSÄTZLICH EIN N64-JOLT-INTERFACE ZUR VERWENDUNG MIT RUMBLE PACK-SPIELEN



DM 89,-

SHOCKWAVE



• JETZT FORCE FEED-BACK BEI ALLEN GAMES – NICHT NUR BEI RUMBLE PAK SPIELEN • 1 MEG SPEICHER EINGEBAUT

DM 79,-

ADAPTER FÜR GAMEBOYSPIELE

• ALLE GAMEBOY-GAMES IN VOLLER BILD-SCHIRMGRÖSSE AUF DEEM NINTENDO 64 • DAS EINZIGARTIGE FARBPALETTEN-SYSTEM TAUCHT DIE NORMALEN GAMEBOY-SCHWARZWEISS-GRAFIKEN IN PRÄCHTIGE FARBEN • UNTERSTÜTZT VOLLEN STEREO-SOUND



DM 119,-

720 SLOT MEMORY CARD

8 IN 1
TURBO FORMAT

• SPEICHERT BIS ZU 720 SPIELSTÄNDE - 48 MAL MEHR ALS DAS STANDARD-MODUL • MIT DIGITALEM DISPLAY ZUR ANZEIGE DER EINZELNEN FUNKTIONEN • TURBO-FORMAT-FUNKTION: FORMATIERT DIE GESAMTE KARTE INNERHALB VON SEKUNDEN • EINFACHE BEDIENUNG ÜBER DAS PLAYSTATION-JOYPAD • HIGH-QUALITY-SMD-DESIGN UND FORMSCHÖNES GEHÄUSE • SELBSTVERSTÄND-LICH MIT DATAFLASH-ANLEI-TUNG IN DEUTSCH UND DER GARANTIEKARTIE!



DM 129,-

360 SLOT MEMORY CARD

24 IN 1
TURBO FORMAT

• SPEICHERT BIS ZU 360 SPIELSTÄNDE - 24 MAL MEHR ALS DAS STANDARD-MODUL • MIT DIGITALEM DISPLAY ZUR ANZEIGE DER EINZELNEN FUNKTIONEN • TURBO-FORMAT-FUNKTION: FORMATIERT DIE GESAMTE KARTE INNERHALB VON SEKUNDEN • EINFACHE BEDIENUNG MITTELS DES PLAYSTATION-JOYPADS • FORMSCHÖNES GEHÄUSE





DM 119,-

120 SLOT MEMORYCARD

8 IN 1
TURBO FORMAT
LED STATUS INDICATOR

• SPEICHERT BIS ZU 120 SPIELSTÄNDE - BIETET DIE ACHTFACHE SPEICHERGRÖSSE EINER HERKÖMMLICHEN MEMORY-CARD. • VOLL KOMPATIBEL MIT ALLEN SPIELEN MIT INTEGRIERTER SPEICHEROPTION. • TURBO-FORMAT-FUNKTION: FORMATIERT DIE GESAMTE KARTE INNERHALB VON SEKUNDEN • EINFACHSTE HANDHABUNG • FORMSCHÖNES HIGH-QUALITY-GEHÄUSE



DM 89,-

8 MEG MEMORY CARTRIDGE



2 IN 1

• DOPPELTE SPEICHERKAPAZITÄT DER STANDARD-MEMORYCARD. • VOLL KOMPATIBEL MIT ALLEN SPIELEN MIT SPEICHEROPTION. • HIGH QUALITY-SMD-DESIGN UND SEHR FORMSCHÖNES GEHÄUSE.

DM 89,-

40 MEG MEMORY CARD



10 IN 1

• 10FACHE SPEICHERKAPAZITÄT DER STANDARD-MEMORYCARD! • EINFACHE „PLUG IN"-AUSFÜH-RUNG • VOLL KOMPATIBEL MIT ALLEN SPIELEN MIT SPEICHEROPTION • KOMPLETT UNSICHTBAR FÜR DAS SATURN-BETRIEBSSYSTEM

DM 99,-

NINTENDO 64 MEGA MEMORY



20 IN 1

• 20FACHE SPEICHERKAPAZITÄT DER STANDARD-MEMORY-CARD! • UNTERSTÜTZT LADE-, SPEICHER- UND FORMATIER-FUNKTIONEN • IDEAL FÜR SPORT- UND ADVENTURE-SPIELE • VOLL KOMPATIBEL MIT ALLEN SPIELEN MIT SPEICHEROPTION • DIGITALES ANZEIGE-DISPLAY • EINFACHE HANDHABUNG • FORMSCHÖNES DESIGN



DM 99,-

THE OFFICIAL DATEL DISTRIBUTOR FOR GERMANY



Dataflash GmbH, Wassenbergstr. 34, 46446 Emmerich



service@dataflash.com
http://www.dataflash.com





Tel: 0 28 22/6 85 45
INT (49) 28 22/6 85 45

FAX ORDERS 0 28 22/6 85 47
INT (49) 28 22/6 85 47

TOMB RAIDER III
ADVENTURES OF LARA CROFT

Andreas Binzenhöfer - Philipp Noack

11.11.1998. Höchberg. Max-Planck-Straße 13. 10:21 Uhr.

Tomb Raider III The Adventures of Lara Croft - Klappe, die Erste.

Nachdem sich Binzi und Philipp mit genügend Fertiggerichten (einmal Wagner, immer Wagner!), Flüssigkeit (sieben Kästen Becks) und Pampers (man will ja nicht aufstehen müssen, wenn's spannend wird) eingeschlossen hatten, ward der Grundstein für dieses etwas andere Review gelegt. Hören wir mal rein:

P(hilipp): *Aha, man beginnt in Indien...*

B(inzi): *LINKS, LINKS, LINKS!!*

Lara wird spektakulär von spitzen Stacheln aufgespießt.

P: *...gleich noch mal!*

B: *Na also, man kann da gleich nach links gehen! ...*

Binzi wird von einem Stein überrollt.

B: *...willst Du das wirklich schreiben?*

P: *Hehe*

Etwas weiter unten.

B: *He, ist das ein Speicherpunkt wie im ersten Tomb Raider?*

P: *Es existieren also wieder Speicherkristalle, Core Design hat sich wohl für einen Kompromiß entschieden...*

B: *...für jeden Kristall, den man einsammelt, darf man einmal speichern.*

B: *Es regnet.*

P: *Stimmt, die Optik ist schon cool, wenn ich mir den Baum hier so anschaue.*

B: *Im Sumpf zieht's mir den Atem ab, also hab ich dort wohl keine Chance durchzukommen...Aber am Rand kann man entlang gehen.*

Der Soundeffekt eines Secrets ertönt

B: *Hast du das gehört?*

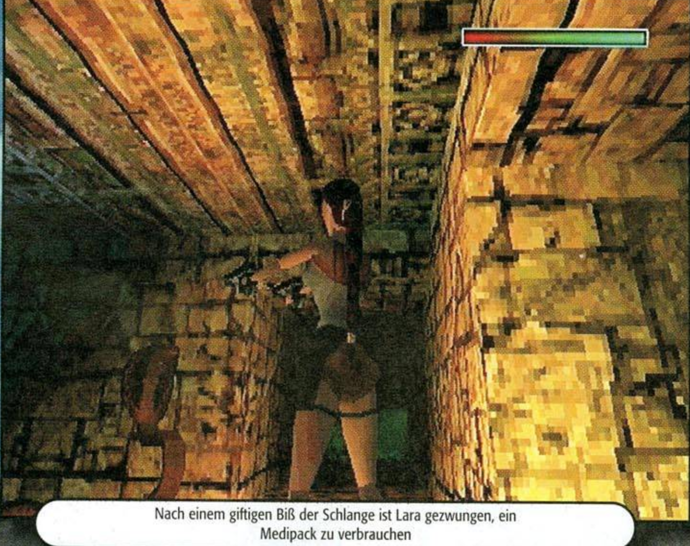
P: *Jap, es gibt also wieder Secrets, warum auch nicht, ist doch ein toller Ansporn, alles vom Spiel zu sehen.*

Hier blenden wir erst einmal aus und unterbrechen für eine „kurze" Verbraucherinformation...

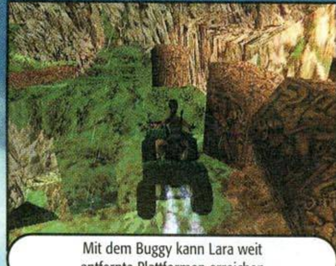


Alle guten Dinger sind zwei

Dieses Mal steht Lara Croft (oder doch eher Core Design) einer größeren, kritischeren Masse gegenüber, als je zuvor. Der erste Teil wurde alleine aufgrund dessen bekannt, daß er einen der ersten echten 3D-Titel darstellte. Die bis dato einzigartige Third-Person-Perspektive ließ elementaren Bewegungsabläufen wie Rennen, Springen und Klettern eine gänzlich neue Bedeutung zukommen. Dabei hat sich auch niemand so richtig über die intelligente, selbstbewußte und vor allem überaus erotische Haupt-



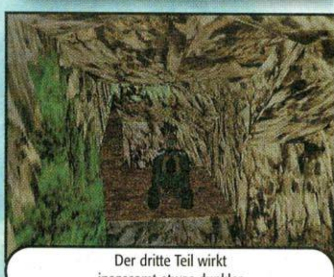
Nach einem giftigen Biß der Schlange ist Lara gezwungen, ein Medipack zu verbrauchen



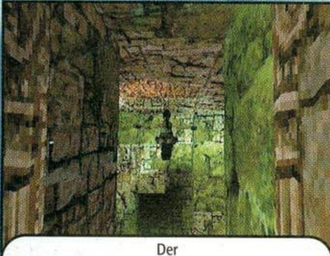
Mit dem Buggy kann Lara weit entfernte Plattformen erreichen



Selbst beim Kriechen kann Lara noch Gegenstände einsammeln



Der dritte Teil wirkt insgesamt etwas dunkler

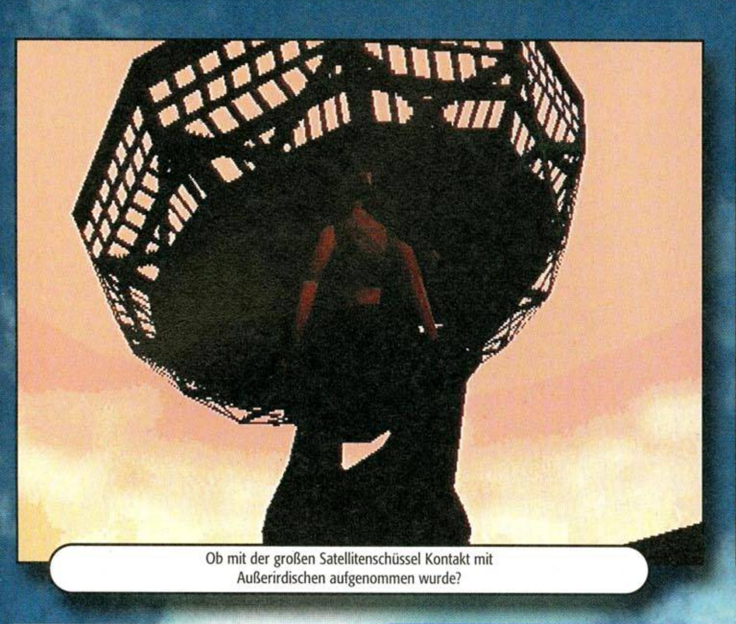


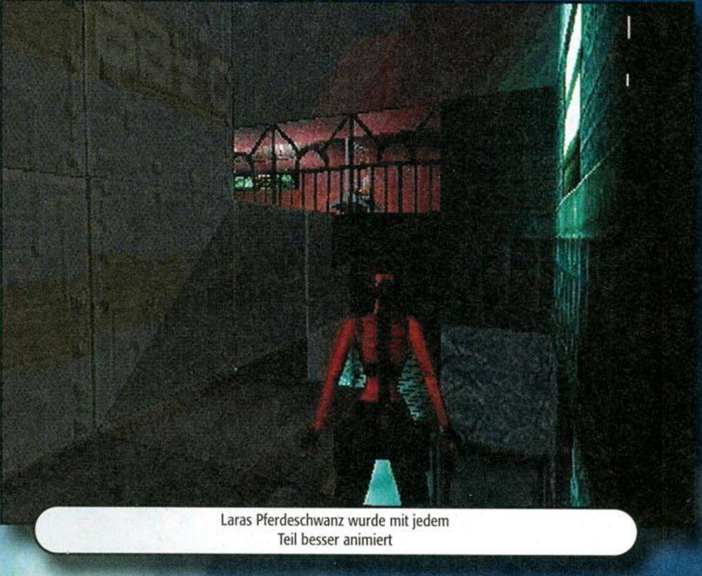
Der Freiheit entgegen

Laras Turnhalle wurde um einige Geräte erweitert






Ob mit der großen Satellitenschüssel Kontakt mit Außerirdischen aufgenommen wurde?


Laras Pferdeschwanz wurde mit jedem Teil besser animiert

darstellerin empört, deren makellosen Rücken man beinahe ununterbrochen anstarren konnte. Der zweite Teil wurde in vielerlei Hinsicht verbessert. Eidos legte etwas mehr Wert auf die künstliche Intelligenz der Computergegner, die Heldin durfte den Spieler mit neuen Moves etwas näher an den Bildschirm locken und sich sogar mit einigen Fahrzeugen austoben. Außerdem gab es auf zwei CDs eine sagenhafte Auswahl an neuen Örtlichkeiten und FMV-Sequenzen zu bestaunen. Dennoch hatte man mit altbekannten Problemen zu kämpfen, wie z.B. der immer gleichen Optik. Die meisten Level waren beinahe lieblos aus quadratischen Blöcken zusammengebastelt und konnten hervorragend als Musterbeispiel für nervige Clipping-Effekte mißbraucht werden. Viel problematischer wirkte aber der etwas monotone Spielablauf. Wo ist der Schalter? Was bewirkt er? Welchen Stein muß ich verschieben? Wo ist der passende Schlüssel versteckt? Und wo zum Teufel bin ich hier? Alles nur, um im nächsten Level vor den selben Problemen zu stehen. Bleibt noch die Frage, welche Verbesserungen der dritte Teil bietet. Zunächst einmal wurden Lara zusätzliche Moves spendiert. Voyeuristisch veranlagte Spieler dürfen sich schon einmal auf eine kriechende Traumfrau freuen, die einige Räume nur noch auf allen Vieren erreichen kann und sich ab und an vor einem Gegner unter einer Felsplatte versteckt. Außerdem wurden auch ihre bergsteigerischen Fähigkeiten erweitert. Sie kann sich jetzt wie ein Affe an Gerüsten oder Netzen, die sich über ihr befinden, entlanghangeln, um so bspw. auf entfernte Plattformen zu gelangen. Der eindeutig sinnvollste Move ist allerdings einer, den nicht einmal unser Redaktionsaffe im realen Leben ausführen kann. Auf Knopfdruck kann Fräulein Croft neuerdings für kurze Zeit einen ordentlichen Spurt einlegen, der es ihr erlaubt, vor Widersachern und anderen Gefahren zu flüchten. Der Hauptvorteil der ausgebauten Steuerung liegt also darin, daß man sich wesentlich realistischer durch die virtuelle Welt bewegen kann. Was wiederum den Level-Designern die Möglichkeit eröffnete, eine Umgebung zu bauen, die nicht länger wie ein künstlich erschaffener Hindernis-Parcour wirkt, sondern eher wie ein Abenteuerspielplatz für die erwachsene Hobby-Amazone.

Lara rennt!

Natürlich wäre der dritte Teil auch ohne die maßgebliche Verbesserung der Grafik-Engine ein würdiger Nachfolger. Doch keine Sorge, Core Design hat in diesem Bereich gute Arbeit geleistet. Eine wirklich von Grund auf anders implementierte Routine wurde zwar leider nicht für

in;former

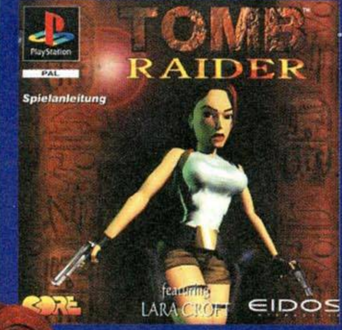
Die Plots der beiden letzten Teile:

Tomb Raider

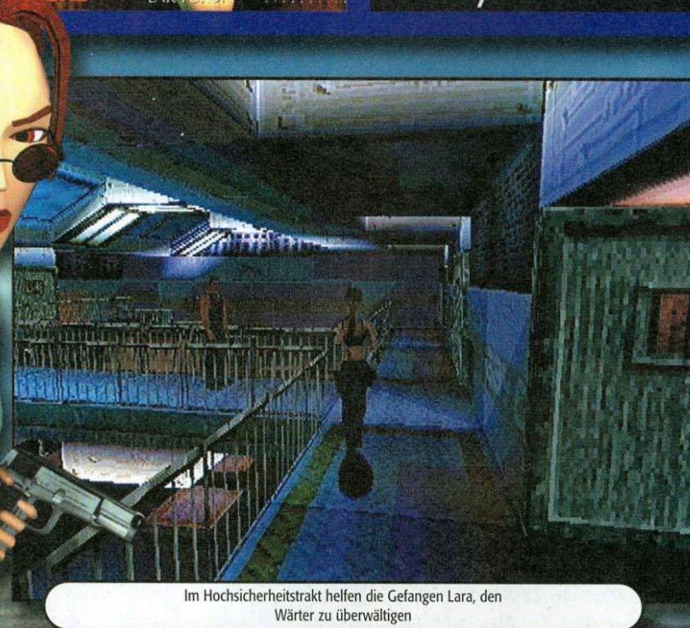
Lara Croft kam gerade von einem Jagdausflug in den Himalayas zurück, mit einem drei Meter Yeti im Gepäck, und suchte nach einer neuen Herausforderung. Sie wird von einer Frau namens Jacqueline Natla kontaktiert, die Lara davon überzeugt, ein mysteriöses Artefakt im Grab von Qualopec in Peru zu suchen. Ohne lange nachzudenken, begibt sie sich sofort nach Peru. Nachdem einige Wölfe dort ihren Führer anfallen und töten, beschließt sie, alleine in das Grab zu gehen. Den Rest erfährt man im eigentlichen Spiel...

Tomb Raider II

Wer sich den sagenumworbenen Dolch des Xian, der einst einem Drachen direkt ins Herz gerammt wurde, in den eigenen Körper stößt, wird die Macht des Drachen erhalten. Ein tibetanischer Mönch gibt Lara den Tip, in der chinesischen Mauer zu suchen und vergiftet sich gleich darauf selbst. Die Suche nach dem Dolch führt Lara zunächst auf ein gesunkenes Schiff und später in das tibetanische Hochland...






Im Hochsicherheitstrakt helfen die Gefangen Lara, den Wärter zu überwältigen





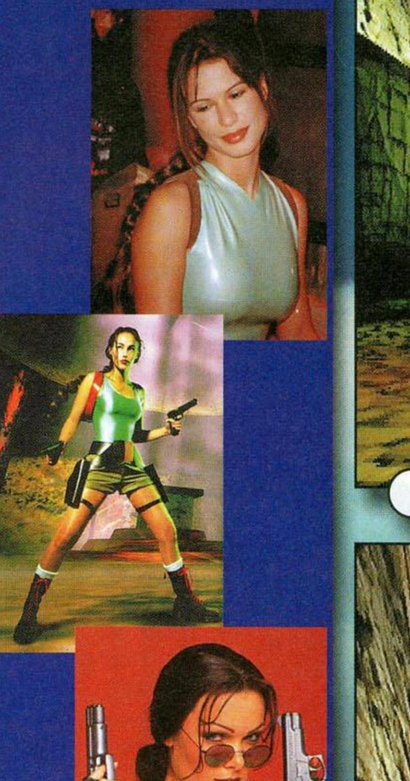
in;former

The Girls Of Tomb Raider

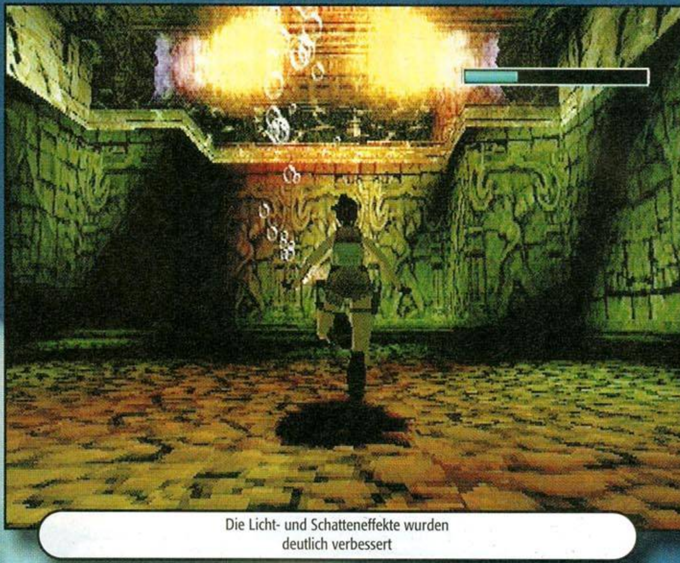
Die erste fleischgewordene Lara war sicherlich eine von vielen Messehostessen, die dazu angeheuert wurden, die damals noch relativ unbekannte Heldin zu verkörpern. Eidos merkte jedoch recht schnell, daß ein offizielles Lara-Girl durchaus eine Extra-Promotion bedeuten könnte, und so war es dann auch. Rhona Mitra, ehemals flachbrüstige Erotikfilmdarstellerin, die dank Papas Kenntnissen der plastischen Chirugie zum Busenwunder mutierte, zwängte ihren halbsynthetischen Astralleib in die Gaderobe der virtuellen Ikone. Leider hatte Frau Mitra ein paar wirklich befremdliche Anwandlungen: Bspw. betrieb sie das von Robert DeNiro bekannt gemachte Method Acting so weit, daß sie schließlich selbst daran glaubte, Lara Croft zu sein. Ähnlich wie Bela „Dracula" Lugosi, der sich am Schluß für einen Blutsauger hielt, hatte der sprechende Kleiderständer plötzlich Starallüren, einen Plattenvertrag mit Eurythmics-Mastermind Dave Stewart und zickte auf den Messen in USA und England solange rum, bis sie a) von einer stehenden Harley Davidson auf die Luxusfresse fiel, und dann wutschnaubend von dannen polterte, und b) bis ihre Brötchengebern von Eidos so von ihr angepißt waren, daß sie schließlich „ent-Lara-riesiert" wurde.

Relativ unauffällig und wenig ausfüllend war der Auftritt des Models Vanessa Demouy. Auch sie hielt sich für eine Sängerin, ließ vor der Kamera alle Hüllen fallen und wurde von Eidos niemals als legitime Lara anerkannt.

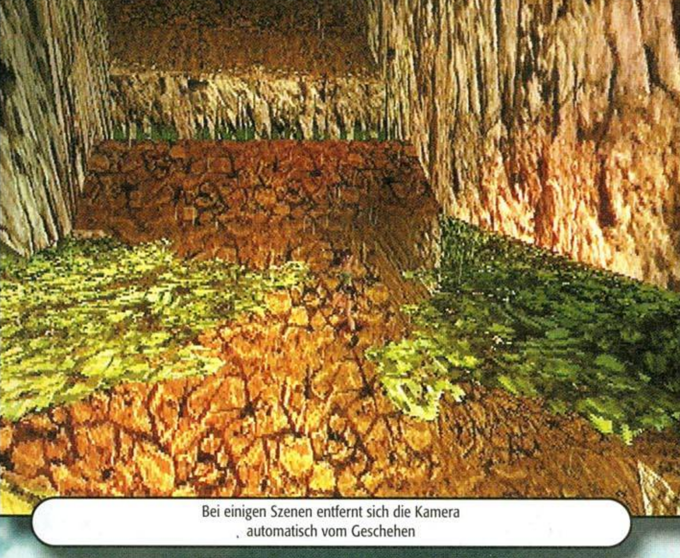
Mittlerweile hat sich Eidos darauf besonnen, daß die lebenserfahrene Heldin Lara Croft nicht unbedingt von einem frühreifen Hüpfer personifiziert werden sollte und verpflichtete Nell McAndrews. Die soll schon jenseits der 25 sein, sieht aber extrem lecker aus und hat genausowenig wie die anderen zwei Girlies nur den Hauch einer Chance, als Lara-Schauspielerin für den Kinofilm in Frage zu kommen. Hollywood munkelt über Demi (Bitte nicht!) Moore, ebenso heiß wird Sandra (No fuxxin' way!) Bullock gehandelt.







Die Licht- und Schatteneffekte wurden deutlich verbessert



Bei einigen Szenen entfernt sich die Kamera automatisch vom Geschehen

das neueste Lara Abenteuer in Angriff genommen, dennoch hat sich das verantwortliche Team alle Mühe gegeben, aus der Alten alles Menschenmögliche herauszukitzeln. Es wurde z.B. ein neuartiges Partikel-System verwendet, das einige realistische Effekte wie Lagerfeuer, Pistolenrauch oder kalten Atem ermöglicht. Ebenso hat man die Wassertexturen in Bezug auf Transparenz und Flüssigkeit verbessert. Die menschlichen Kontrahenten der einzigen virtuellen „femme fatale" bewegen sich inzwischen weitaus realistischer, als das noch im ersten Tomb Raider der Fall war. Ein wesentlicher Bestandteil der beiden Vorgänger sind immer die einzelnen, mit viel Liebe zum Detail gestalteten Level gewesen. Hier hat man sich auf neue Pfade begeben. Frei nach der Devise „weg von der Linearität, hin zu einem spielergesteuerten Ablauf" wurden die vorhandenen 21 Runden in fünf Regionen gruppiert: Indien, London, Area 51 (Nevada), Südlicher Pazifik und die Antarktis. Indien bildet dabei immer die Einstiegs-, und die Antarktis immer die Abschlußregion, dazwischen muß sich der Spieler für eine Reihenfolge entscheiden, in der er die Gegenden bewältigen will. Eine wichtige Änderung wurde auch in Bezug auf das System zur Abspeicherung vorgenommen: Ihr findet unterwegs Speicherkristalle, wie aus dem ersten Teil bekannt. Man ist jedoch nicht gezwungen, genau am Fundort zu sichern, sondern kann an einem beliebigen Punkt in den Abschnitten den Spielstand festhalten, dafür verliert man einen Kristall. Core hat sich zu dieser Variante entschlossen, da sich nach dem Release des zweiten Tomb Raider viele Kunden beschwert hatten, daß das Spiel dadurch viel zu leicht geraten sei. Wir haben es also mit einem echten Kompromiß zu tun: Man kann zwar genau dort speichern, wo man will, jedoch nicht sooft man will! Laras Haus wurde natürlich ein weiteres Mal integriert, einen innovativeren Trainingslevel gibt es wohl nicht. Natürlich hat man in der Turnhalle und auf dem Parcour neue Übungen eingebaut, schließlich wollen die neu erlernten Fähigkeiten ja auch ausprobiert werden. Die Garderobe unserer Protagonistin wurde ebenfalls erweitert, neben ihrem klassischen „Indiana Jones for Women"-Outfit trägt sie nun je nach Stage ein Catwoman-artiges Ganzkörperdress, eine militärische Tarnhose mit passendem Top oder einen wintertauglichen Schneeanzug. Da die unterschiedlichen Vehikel im zweiten Teil gut angekommen sind, hat man sich entschlossen, weitere für den dritten zu entwerfen. Herausgekommen sind z.B. ein Kajak und ein vierrädriger Geländebuggy. Im Gegensatz zum Vorgänger wirken die Fahrzeuge nicht mehr ganz so aufgesetzt, man merkt den Levels an, daß sie für den Gebrauch eines Vehikels ausgelegt wurden.

...zurück zu unserem Testlabor (Ihr wißt schon, Max-Planck-Str. und so!)

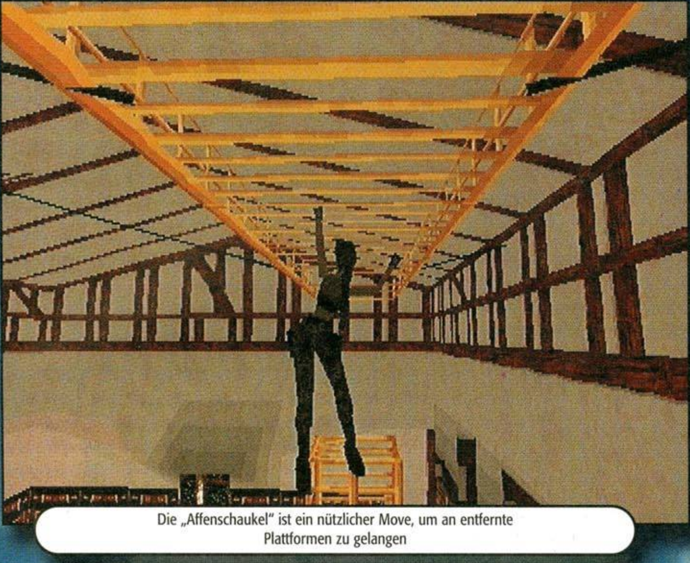
Völlig erschöpft und glücklich beenden die beiden Redakteure ihren Marathon-Test:

P(hilipp): *Ok, wie gefällt Dir denn nun das neue Tomb Raider?*

B(inzi): *Rein optisch wurde ja*



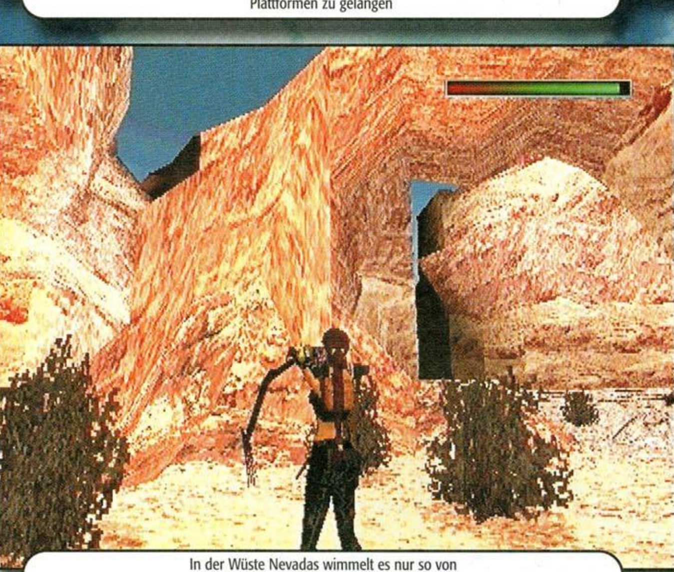




Die „Affenschaukel" ist ein nützlicher Move, um an entfernte Plattformen zu gelangen



Die verbesserte Grafik äußert sich z.B. in Transparenzeffekten wie diesem Wasserfall



In der Wüste Nevadas wimmelt es nur so von Schlangen und Aasgeiern

spielerprofil

Jeder, der gerne mal ein etwas actionlastigeres Adventure-Game in einer echten 3D-Umgebung mit einer atemberaubenden Hauptfigur erleben möchte, darf zugreifen. Die Rätsel-Dichte ist zwar nicht allzu hoch, dennoch sollte man an manchen Stellen ein wenig Geduld mitbringen.

schwierigkeit

Aufgrund des Speichersystems irgendwo zwischen Tomb Raider I und II. Zwar kann man nach besonders schwierigen Passagen direkt abspeichern, aber aufgrund der begrenzten Anzahl der Kristalle wurde leider ein rein prophylaktisches Sichern (wie in Teil Zwei), von Core unterbunden.

in;former

Spieler:	1
Level:	21
Genre:	Action-Adventure
Hersteller:	Eidos
Entwickler:	Core Design
Testmuster:	Eidos
Veröffentlichung:	erhältlich
ca. Preis:	99,- DM

Memory Card	Dual Shock	Analog	Dolby Surr.
✔	✔	✔	
	dt. Texte	dt. Sprache	
	✔	✔	

dann doch einiges verbessert. Die Grafik wirkt ganz allgemein runder, flüssiger, einfach ausgereifter.

P: *Das Clipping wurde auf ein Minimum reduziert und das Blickfeld scheint noch größer geworden zu sein.*

B: *Auch die Soundkulisse klingt etwas atmosphärischer als das noch im Vorgänger der Fall war. Vögel zwitschern, Wasser plätschert und die Sonne scheint!*

P: *Es war zwar keine leichte Aufgabe, aber Core hat es dennoch geschafft, die hohen Erwartungen an die Aufmachung zu erfüllen, wenn nicht gar zu übertreffen.*

B: *Die bewährte Steuerung wurde zum Glück beibehalten und sogar um einige neue Moves erweitert.*

P: *Gerade vom Kriechen kann ich gar nicht genug kriegen! Wer allerdings in den anderen Teilen damit unzufrieden war, wird auch in Tomb Raider 3 fluchen.*

B: *Aufgrund der verbesserten Bewegungsmöglichkeiten und der komplexeren virtuellen Geographie, wurde der Level-Aufbau zu einer architektonischen Herausforderung.*

P: *Zum ersten Mal haben sich die Entwickler erfolgreich von einem reinen Hindernis-Parcour lösen und sich der Simulation einer realen Welt annähern können.*

B: *Die verzweigte Storyline trägt natürlich auch ihren Teil zur Atmosphäre bei. Die Möglichkeit, den chronologischen Ablauf der Handlung zu beeinflussen, läßt einen die eigentliche Linearität des Spiels vergessen.*

P: *Außerdem erhöht diese Wahlmöglichkeit die Langzeitmotivation, da der echte Fan alle sechs möglichen Wege erforschen wird.*

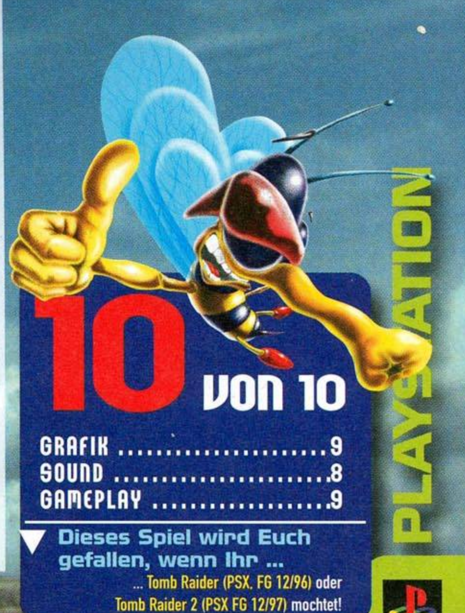
B: *Einziger Wehrmutstropfen bleibt überraschenderweise die neue Unfreiheit beim Abspeichern. Im Endeffekt bedeutet das für mich einen Rückschritt zum ersten Teil.*

P: *Stimmt, die logische Konsequenz ist, daß man nervige Passagen mehrmals wiederholen muß, da man nicht beliebig oft saven kann.*

B: *Noch'n Bier?*

P: *Lieber gleich zwei!*

Wer nicht will, der hat schon mal, wer noch nicht hat, der will bestimmt, und manchmal kommen sie wieder. Noch Fragen, Hauser? Ja, Kienzle! Tomb Raider 3 ist die erwartet geniale Fortsetzung der Kultserie. Treue Fans erwarten rundum aufgebohrte Zusatzwelten, Neueinsteiger (Hallo? Wo wart Ihr die letzten Jahre?) legen das Heft jetzt am besten beiseite und rennen sofort in den nächsten Software-Laden.

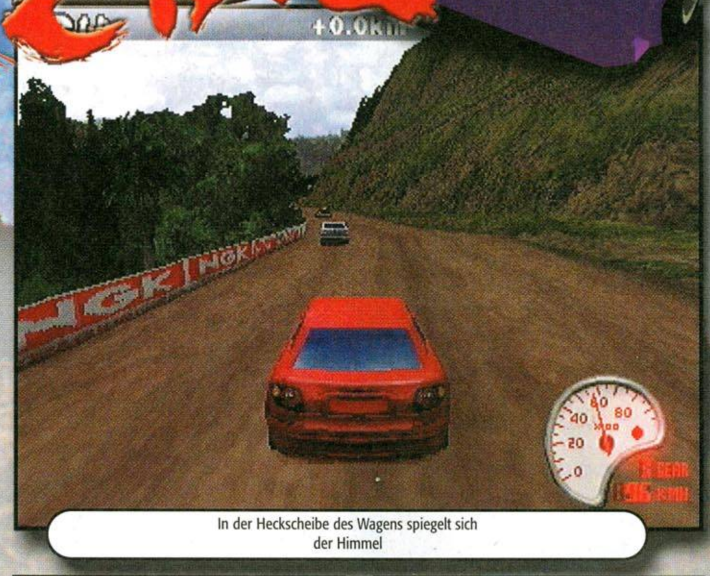


Dieses Spiel wird Euch gefallen, wenn Ihr ...
... Tomb Raider (PSX, FG 12/96) oder Tomb Raider 2 (PSX FG 12/97) mochtet!



C3 Racing

Andreas Binzenhöfer – Philipp Noack


In der Heckscheibe des Wagens spiegelt sich der Himmel


Beim Driften wirbelt der Wagen sogar Staubwolken auf


Bei Nachtfahrten kann man nach Belieben auf- und abblenden

Im Zwei-Spieler-Modus sind die Gegner leider dem Rotstift zum Opfer gefallen

Es ist 23:25 Uhr. Stockdunkel. Beim Versuch, auf Fernlicht umzuschalten, weigern sich die Frontscheinwerfer weiterhin zu funktionieren. Nachdem das Abblendlicht langsam wieder den Weg vor mir erhellt, kann ich gerade noch die Klippe erkennen. Zu spät, ich stürze ab. „Spiel beendet" heißt es auf dem Bildschirm und ich weiß, ich darf noch einmal ganz von vorne beginnen. Tja, das kommt davon, wenn man glaubt, im Dunkeln auf einer unbekannten Strecke Vollgas fahren zu müssen. Die Rede ist von C3 Racing, Infogrames' neuestem Rennspiel für die PlayStation. Bei einem reinrassigen Arcade-Spiel wie diesem fällt der Einstieg nicht allzu kompliziert aus. Man setzt sich in eines der beiden von Anfang an zur Verfügung stehenden Autos, und brettert zunächst durch die Wüste von Afrika. Einige Blechschäden und Siege später darf man bereits auf einen etwas größeren Fuhrpark zurückgreifen. Im wesentlichen handelt es sich dabei um Wagen der Marken Nissan, Peugeot und Renault. Gefahren wird in insgesamt zehn verschiedenen Ländern, darunter Peru, Amerika, China, England und Italien. Da sich jedes einzelne Land wiederum in drei Strecken unterteilt, stehen also summa summarum 30 Strecken zur Verfügung. Verschiedene Streckenbeläge und Witterungsbedingungen sollen dabei für die nötige Abwechslung sorgen. Vor jedem Rennen darf man einige Veränderungen am Fahrzeug (Übersetzung, Aufhängung, Bremskraft) vornehmen und deren Auswirkung auf einer speziellen Teststrecke ausprobieren. Wer will, kann selbstverständlich auch an einer der insgesamt vier Meisterschaften teilnehmen. Eine Saison geht je nach Schwierigkeitsgrad über fünf oder zehn Runden. Gestartet wird nach der jeweiligen Plazierung des letzten Laufs. Dem Sieger winken neben der Starterlaubnis für die nächste Klasse zusätzlich einige Extra-Autos. Via Splitscreen-Modus kann man natürlich auch gegeneinander antreten und erfreulicherweise sogar die zusätzlichen Kurse erspielen.

B4-Wertung

Schade eigentlich für Infogrames, daß man sich ein derartig schlechtes Release-Date ausgesucht hat. Während sich unter den meisten Weihnachtsbäumen wohl eher hübsch verpackte Colin McRae-, Toca 2- und Formel 1 '98-Packungen tummeln dürften, wird es C3 Racing recht schwer haben, die breite Masse für sich zu begeistern. Dabei hat man eigentlich eine sehr brauchbare Grafik-Engine auf die Beine gestellt, die endlich mal wieder etwas Abwechslung ins Rennspiel-Genre bringt. Von Pop-Up-Effekt und Clipping keine Spur, und auch die Spiel-Geschwindigkeit läßt sich durchaus sehen. Rein steuerungstechnisch wird sicherlich niemand mehr so richtig vom Hocker gerissen. Die Fahrzeuge lassen sich zwar sehr vernünftig über die Strecken bewegen, anspruchsvollere Ausweich- und Lenkmanöver sucht man aber leider vergeblich. Trotz der vielen wirklich abwechslungsreichen Strecken liegt das Hauptmanko eindeutig in der fehlenden Langzeitmotivation. Im Endeffekt machen sich die unterschiedlichen Fahrbahnbeläge kaum bemerkbar, und auch die verschiedenen Witterungsbedingungen haben lediglich einen netten optischen Effekt. Wer erst einmal alle Rennen gewonnen hat, dürfte nur schwer einen Grund finden, weiterzuspielen.

Wer schon lange nach einem soliden Rennspiel für zwischendurch gesucht hat, dürfte mit C3 Racing recht gut beraten sein. Die Steuerung ist zwar nicht unbedingt realistisch, aber dennoch sehr gut zu kontrollieren. Auch technisch kann sich C3 Racing ohne weiteres mit Konkurrenz-Produkten messen lassen. Wenn allerdings erst einmal alle versteckten Strecken und Fahrzeuge erspielt sind, geht die Langzeitmotivation schnell verloren und die CD wird zu einem weiteren Staubfänger in der heimischen Spielesammlung.

spielerprofil

Wer ein leicht überdurchschnittliches Spiel für ein, zwei schnelle Runden sucht, ist bestens bedient. Leider ist der Spaß schnell ausgereizt, sprich, man sollte sich die Investition von 100.- DM lieber doch zweimal überlegen.

schwierigkeit

Dank der Möglichkeit, vor wirklich jedem Rennen abspeichern zu können, ist C3 Racing im Notfall mit etwas Geduld auf jeden Fall zu packen. Auch Einsteiger sollten keine größeren Probleme haben, ein analoger Controller vorausgesetzt.

in;former

Spieler:	1-2
Level:	30 Strecken
Genre:	Rennspiel
Hersteller:	Infogrames
Entwickler:	Eutechnyx
Testmuster:	Infogrames
Veröffentlichung:	Dezember
ca. Preis:	99,- DM

Memory Card	Dual Shock	Analog	Dolby Surr.
✔		✔	
	dt. Texte	dt. Sprache	
	✔		



7 von 10

GRAFIK	8
SOUND	6
GAMEPLAY	7

Dieses Spiel wird Euch gefallen, wenn Ihr ... ... Moto Racer 2 (PSX, FG 11/98) oder Newman Haas Racing (PSX, FG 4/98) mochtet!

TIP DER REDAKTION: WEIHNACHTSGELD EXPORTIEREN!

YOUR IMPORTANT DEALER

Alle Sendungen ab DM 50 *VERSANDKOSTENFREI
Bestellungen bis 17Uhr gehen am gleichen Tag zur POST

UMBAUCHIPS* BEI EINER SOFTWAREBESTELLUNG JETZT WIEDER KOSTENLOS!!!
*...NUR FÜR AMERIKANISCHE UND JAPANISCHE SOFTWARE!!

ACME the game company

Frohe Weihnachten

0221-240 88 00

0221-240 88 03 oder 0221-240 00 89

Bei jeder PlayStation-Software/Zubehörbestellung dabei: 15 aktuelle Sticker für Deine Memory-Cards!

Dreamcast



Dreamcast jp....799,-
Controller....99,90
Racing Co.ntroller....109,90
Arcade Stick....139,90
Keyboard....109,90
VMS Memory Card....59,90

Blue Stinger (Action-Adventure)..179,90
D2 (Horror Adventure)....179,90
Daytona 2 (Race)....179,90
Evolution (Rollenspiel)....179,90
Godzilla Generations (Action)....179,90
Gheist Force (3D-Shooter)....159,90
Incoming (Shooter)....159,90
July (Adventure)....169,90
Monaco GP (Race)....179,90
Pen Pen Triathlon (Race-?)....159,90
Seventh Cross (Adventure)....169,90
Sonic Adventure (3D-Adventure)179,90
Super GT (Race)....179,90
Streetfighter III (3D-Fighting)....179,90
Virtua Fighter III (3D-Fighting)....179,90

NEOGEO POCKET

16bit CPU/160x152dot/16kbyte RAM/Kalender/Uhr
NEOGEO POCKET......149,90
erhältlich in 8 Farben



Netzteil(220V)....39,90
Linkkabel....39,90

King of Fighters R-1 (Fighting)...99,90
Neo Geo Cup '98 (Sports)....89,90
Baseball Stars (Sports)....89,90
Pocket Tennis (Sports)....89,90
Samurai Spirits (Fighting)....99,90
Tsunagetebonn (Puzzle)....89,90
Arunchan (Simulation)....89,90

NINTENDO 64

NBA Hangtime, W.G.Eishockey, BlastCorps...je 49,90
F1 Pole Position (Race)....89,90
1080° Snowboarding....89,90
Mission Impossible....119,90
Turok 2 (engl. PAL)....109,90
Zelda 64 (Adventure)....99,90
Shaker Pack incl. Memory....19,90
Memory Card....9,90

PlayStation

PlayStation + Dual Shock Controller.249,00
PlayStation+2.Contr.+Mem.Card.....299,00
PocketStation (PDA-jp)....89,90
Video-CD Adapter incl. RGB-Kabel..229,90
Arcade Joyboard (Namco)....109,90
Controller (Sony) schwarz, weiß....29,90
Controller Dual-Shock (Sony) grau....59,90
Controller Dual-Shock (Sony) schwarz, weiß....69,90
Controller Dual-Shock (Sony) grün, blau....69,90
Controller Digi-Dual-Shock (Hori) blau,grün,klar..49,90
Controller "Beatmania"....109,90
Controller NeGcon (grau, schwarz)....89,90
Contoller JogCon (Namco)....99,90
CD-Case+Mickey's Wild Adv. oder Herkules...49,90
CD-Case + Crash II od. V-Rally od. Toca....49,90
Guncon....89,90
Memory Card 1MEG (EXONY)....19,90
Memory Card 1MEG (Sony)....29,90
Multi Tap (Mehrspieler-Adapter)....69,90
Link-Kabel (verbindet 2 PlayStations)....29,90
RGB-Kabel+Stereo-Audio-Out+Video-Out....29,90
RGB Umschaltbox (4-Fach)....99,90
Scorpion Gun (Blaze)....89,90
Controller-Verlängerungskabel....19,90
X-ploder (Cheat-Cartrige)....99,90
Umbau (jp/us) in Verbindung mit Software:.....50,00

AB 30.12.98

Abe's Exodus (3D-Adventure 2.Teil)....99,90
ACM 1918 (Flight-Sim.)....99,90
Apocalypse (3D-Shooter)....99,90
Akuji - The Heartless (Jump 'n Run)....99,90
Atlantis (Adventure)....99,90
Azure Dreams (Rollenspiel)....109,90
B-Movie (Shooter)....99,90
Blaze & Blade (Rollenspiel)....99,90
Bomberman World (Action)....89,90
Brave Fencer Musashi us (Action-RPG)....139,90
Breath of Fire 3 (Rollenspiel)....99,90
Bregandine us (RPG)....139,90
Breath of Fire 3 ltd.Ed. (Drachen 15cm,Pin..)139,90
Bust-a-Groove (Dance-Action)....89,90
Clock Tower II us (Adventure)....129,90
Colony Wars:Vengance (Space Combat)....99,90
Croc 2 (Jump'n Run)....99,90
Crash Bandicoot III (3D-Adventure)....99,90
Cool Boarders 3 (Snowboard-Action)....99,90
C&C II + Gegenschlag (Strategy)....99,90
Fifa 99 (Sport)....99,90
Fluid/Depth (Music-Adventure)....89,90
Flottenmanöver (Strategy)....99,90
Formel 1 '98 (Race) + Link-Kabel....109,90
Future Cop LAPD 2100 (Action)....99,90
G-Darius (Shooter)....99,90
Ghost in the Shell (3D-Shooter)....99,90
Gran Turismo (3D Race)....99,90
Grand Stream Saga us (Rollenspiel)....129,90
Guilty Gear us (Action)....129,90
Heart of Darkness (Adventure)....99,90
Kagero us (Strategy-Adventure)....129,90
Kartia us (Rollenspiel)....129,90

PlayStation

Lunar: the Silverstar us (RPG Januar)....159,90
Medievil (3D-Adventure)....99,90

METAL GEAR MERCHANDISE – LIMITED EDITION
Original Zippo* with Cigarettecase....299,00
Chronograph*.599,- (*ltd. auf 1000 Stck weltweit)
Baseballcaps....59,90 T-Shirts....39,90 Pins....19,90

Music (Musik-Editor)....99,90
NHL '99 (Eishockey)....99,90
Ninja (Adventure)....109,90
O.D.T. (Action-Rollenspiel)....99,90
Parasite Eve us (Adventure - (Sept.)....129,90
R-Types (Shooter)....99,90
Resident Evil D.C us (Dual Shock)....59,90
Rival School us (Fighting)....129,90
Rockman Legends (Action)....129,90
Rogue Trip us (Strategie)....129,90
Saga Frontier us (Rollenspiel)....129,90
Small Soldiers (Action)....99,90
Soul Reaver (Adventure)....129,90
Spyro the Dragon (3D-Adventure)....[illegible]
Streetfighter Collection (2D-Fighting)....[illegible]
Tales of Destiny us (Rollenspiel)....139,90
Tekken III (3D-Fighting + Keyring)....[illegible]
Tenchu us (Adventure)....119,90
Test Drive 4x4 (Offroad-Race)....99,90
Test Drive 5 (Race)....[illegible]
Theme Hospital (Simulation)....[illegible]
Thunderforce 5 us (Shooter)....[illegible]
Toca 2 (Tourenwagenrennen)....[illegible]
Tomb Raider III (3D-Adventure)....[illegible]
Unholy War (Strategy-Beat'em up)....89,90
Wild Arms (Rollenspiel)....99,90
Xenogears us (Rollenspiel)....139,90

SONDERVERKAUF UP TO 50% OFF 27.-30.12.98 IMPORTS

ANIME VHS-VIDEO

Armitage III Vol. 1-3....je 39,90
Battle Angle Alita (dt)....29,90
Bubblegum Crises 1-4 (OmU)....je 49,90
Countdown Stories Vol.1-2 (Omu)....je 59,90
Devil Hunter Yohko 1-2 (OmU)....je 49,90
Ghost in the Shell (dt)....39,90
Gun Smith Cats Chapter 1-3 (OmU)....je 29,90
Lily Cat (OmU)....39,90
M.D.Geist Vol.1-2 (OmU)....je 39,90
Moldiver Vol.1-3 (dt.)....je 39,90
Evangelion Box (OmU)....79,90
Evangelion (OmU) ltd. Edition..129,90
Patlabor Vol.1-2 (dt)....je 39,90
Plastic Little (OmU)....39,90
Record of Lodoss War 1-4...je 49,90
Streetfighter II TV Box 2-4....je 59,90
Tekken (OmU)....39,90
The Ho[illegible]

TEKKEN

NEU!!!

PlayStation プレイステーション

Beat Mania jp (DJ-Action)....129,90
Bishibashi Special jp (46 Spiele - Action)....109,90
Blue Breaker Burst jp (Action-RPG)....129,90
Bomberman-Classic jp (Action)....129,90
Bomberman Fantasy Race jp (Race)....129,90
Bomberman Wars jp (Strategie)....129,90
Bugi jp (Action)....129,90
Bushido Blade 2 (3D-Fighting)....119,90
Capcom Generations 1-4 (Collection)....je 129,90
Chocobo's M. Dungeon jp (RPG - Square)....99,90
Chocobo's M. Dungeon 2 jp (RPG)....139,90
Dancing Blade jp(...)....139,90
Destrega jp (3D-Fighting)....139,90
Dragon Ball Z Final Bout jp (Fighting)....79,90
Ehrgeiz jp (3D-Fighting - Dezember)....139,90
[illegible] jp (Adventure)....119,90
[illegible] jp (Rollenspiel)....129,90
[illegible] jp (Anime-Adventure)....139,90
[illegible] (Adventure)....139,90
Final Fantasy [illegible] (Rollenspiel - Dezember)....139,90
[illegible] 2 jp (Strategie)....129,90
Gran Turismo jp (Race) + Memory Card....89,90
[illegible]....109,90
[illegible] Recall jp (Simulation/RPG)....149,90
Image Fight & X-Multiply jp (Shooter)....109,90
[illegible] Fighters '97 (Fighting)....129,90
[illegible] 3/4 jp (RPG)....je 139,90
[illegible] (Rollenspiel)....139,90
Metal [illegible] (Jump' n Shoot)....129,90
[illegible] Anthologies 1/2 jp (Collection)....je 109,90
[illegible] Evangelion jp (Anime-Adv.)....119,90
[illegible] 2 jp (Horror-Adventure)....139,90
Puzzle Bobble 4 jp (Tüftelspiel)....99,90
Rally de Africa jp (Race)....129,90
R-Types Delta jp (Shooter)....129,90
Rama jp (Adventure)....109,90
Ridge Racer 4 jp (Race-Dezember)....129,90
Samurai Shodown I & II (Beat'm Up)....139,90
Sokoban Basic 2 jp (Tüftelspiel)....89,90
Streetfighter Zero 3 (Fighting)....129,90
Tales of Fantasia (RPG)....139,90
Touge Max 2 jp (Race)....129,90
U.P.P. Jp (Puzzle)....109,90
Twinbee RPG jp (Rollenspiel)....119,90
X-Men vs. Streetfighter jp (Fighting)....109,90

ACME the game company

Deutschland:(Versand & Laden)
Zülpicher Str. 17
D - 50674 Köln-City
Tel.: 0221-240 88 00
Fax: 0221-240 00 81

Niederlande: (nur Versand)
Tyrellsestraat 13
NL - 6291 AK Vaals(Aachen)
Tel.: 0177 - 888 35 33 (e-plus)
D1,D2 und E2 folgen!

ANT'S HOME

Mo-Fr.:10.00-19.00 Uhr
Sa.: 11.00-16.00 Uhr

Fachhandelsanfragen erwünscht

Infos & Preislisten auch per computergesteuertem Faxpoolabruf (0221-240 05 33 - anrufen und gewünschte Preisliste anfordern - wird dann zugefaxt!) oder per frankierten DIN A5-Rückumschlag!
Ab sofort liefern wir versandkostenfrei zzgl. 3DM NN-Gebühr Bestellungen unter DM 50 werden mit 10 DM Versandpauschale berechnet Annahmeverweigerungen werden pauschal mit den entstandenen Lieferkosten von DM 30,- berechnet. Druckfehler, Irrtümer und Preisänderungen sind vorbehalten. Es wird keine Haftung für Inkompatibilität übernommen. Unfreie Sendungen werden nicht angenommen. Software ist vom Umtausch ausgeschlossen. Defekte Ware wird repariert oder ersetzt. Es gelten unsere AGB.

Bei Software-Bestellungen über 200 DM gibt es eine der 14 Final-Fantasy-Keyrings zum Sammeln kostenlos dazu!

GAME BOY COLOR - NINTENDO BEKENNT FARBE

Das Gerücht hielt sich seit dem ersten Tag, den der Game Boy erlebt hat. Zahlreiche Aprilscherze und böse Seitenhiebe der Konkurrenz ließen Nintendo kalt. Und dies, obwohl gerade in den USA kräftig auf den Hardware-Winzling eingeschlagen wurde. „Wenn Du farbenblind wärst und aus einer Toilette trinken würdest, wäre es Dir egal, welches Handheld Du besitzt" titelte Sega unter einen verstört dreinblickenden Hund, der sich mit einem Game Boy beschäftigte. Im nachhinein sind wir natürlich alle schlauer: Game Gear, Lynx und Co. scheiterten auch an der aufwendigen Technik. Zum damaligen Zeitpunkt benötigte ein Farb-LCD zwingend eine Hintergrundbeleuchtung - der Batterieverbrauch stieg ins Unermeßliche. Die Konkurrenz legte sich selbst lahm und Nintendo wurde der Markt schließlich kampflos überlassen - gut 7 Millionen verkaufte Geräte allein in Deutschland sprechen eine deutliche Sprache. Als der Game Boy Pocket veröffentlicht wurde, schien das Ende der Fahnenstange erreicht - klein, kompatibel und konkurrenzlos günstig. Anstatt sich jedoch auf den Lorbeeren auszuruhen (derzeit macht Nintendo den Löwenanteil seines Umsatzes mit dem Game Boy), tüftelte man an dem Traum, den wohl jeder Game Boy-Besitzer seit eh und je hat - einem farbigen Display. In Zusammenarbeit mit Sharp, die durch ihr Engagement in der LCD-Projektion über einiges an Erfahrung verfügen, wurde die optimale Lösung gefunden: Ein hochauflösendes Display ohne Hintergrundbeleuchtung - mit immerhin 56 Farben gleichzeitig auf dem Bildschirm. Die restlichen Features hat man übernommen - Tastenbelegung und Ausstattung sind nahezu identisch. Neu und futuristisch mutet lediglich der Infrarot-Port an der Oberseite des Game Boy Color an. Wo sich früher der Power-Schalter befand (zwischenzeitlich an die Seite des Gerätes gewandert), kann man in Zukunft selbstgezüchtet Pokemons ohne langwierige Link-Verbindung gegeneinander kämpfen lassen.

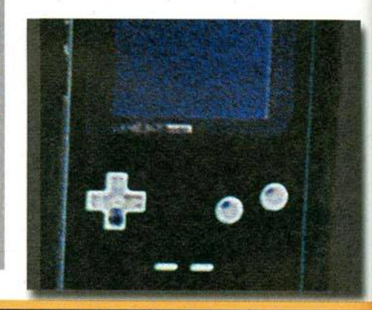
Das Fazit fällt in Anbetracht der gebotenen Qualität deutlich aus - wer noch keinen Game Boy besitzt, sollte unbedingt zur Color-Version greifen. Fans des erfolgreichsten Videospielsystems aller Zeiten kommen auch ins Grübeln, denn aufgrund des nahezu verwischfreien Farbdisplays erhält man einen guten Grund, die angestaubten Klassiker mal wieder aus der Schublade zu holen - Super Game Boy-Spiele färbt das Gerät übrigens selbständig ein. Ein kleiner Wehmutstropfen zum Schluß - zukünftige Spiele, die auf alle 56 Farben zurückgreifen, werden nicht mehr alle abwärtskompatibel sein.

POSITIV:
+ SCHARFES FARB-DISPLAY
+ ABWÄRTSKOMPATIBEL
+ GERINGER BATTERIEVERBRAUCH
+ RIESIGES SPIELEANGEBOT

NEGATIV:
- KEINE HINTERGRUNDBELEUCHTUNG
- GRÖßER ALS GAME BOY POCKET
- NICHT ZU 100% ABWÄRTSKOMPATIBEL

TETRIS DX
(PUZZLE / NINTENDO)

Kaum ein anderes Spiel besitzt einen derart hohen Suchtfaktor wie Tetris. Selbst nach 11 Jahren weiß das Puzzlespiel noch uneingeschränkt auf jeder Plattform zu begeistern. Die neue Game Boy Color-Version macht da keine Ausnahme. Schon nach wenigen Sekunden Spielzeit will man den Handheld gar nicht mehr aus der Hand geben und statt dessen einen High Score nach dem anderen aufstellen (den Redaktionsrekord hält Daniel mit 204.216 Punkten im Modus Marathon ab Level 0). Damit die ganze Mühe dann auch nicht umsonst war, hat Nintendo dem Modul diesmal einen internen Speicher spendiert, der sämtliche Scores für spätere Sessions festhält. Die Klötze dürfen dann in folgenden Modi sortiert werden: Marathon (High Score-Jagd), Ultra (in



VERGLEICH

TECHNISCHE DATEN	GAME BOY COLOR (1)	NEO GEO POCKET (2)	GAME BOY POCKET (3)
PROZESSOR:	K.A. / 8-BIT	K.A. / 16-BIT	K.A. / 8-BIT
TAKTFREQUENZ:	2,10 MHZ	K.A.	1,05 MHZ
AUFLÖSUNG:	320 X 288	160 X 152	160 X 144
FARBPALETTE:	32000	8 GRAUSTUFEN	16 GRAUSTUFEN
DAVON GLEICHZEITIG:	56	8 GRAUSTUFEN	16 GRAUSTUFEN
RAM:	32 KBYTE	16 KBYTE	8 KBYTE
VIDEO-RAM:	K. A.	K.A.	8 KBYTE
SOUNDKANÄLE:	4 (STEREO)	K.A.	4 (STEREO)
ANSCHLÜSSE:	KOPFHÖRER, NETZTEIL, INFRA-LINK, LINK-KABEL	KOPFHÖRER, NETZTEIL, LINKKABEL	KOPFHÖRER, NETZTEIL, LINK-KABEL
VERNETZBAR:	2 (MIT ADAPTER BIS ZU 4)	2	2 (MIT ADAPTER BIS ZU 4)
KOMPATIBEL ZU:	GAME BOY	SEGA VMS	GAME BOY
ABMESSUNGEN (BxHxT):	78 X 135,5 X 27,4	74 X 122 X 27	77,6 X 127,6 X 25,3
PREIS GRUNDGERÄT:	149,- DM	149,- DM	99,- DM
PREIS PRO SPIEL:	59,- DM	CA. 89,- DM (IMPORT)	49,- DM

Die überarbeitete Version des klassischen Game Boy beeindruckt durch die wirklich winzigen Ausmaße. Leider brachte die Schlankheitskur nicht nur Vorteile mit sich. Liebgewonnene Accessoires wie etwa das Game Light oder andere Produkte wollen nicht mehr so recht passen. Außerdem fordert der Game Boy Pocket zwei 1,5V Micro-Batterien, die sich leider in einem anderen Preisrahmen bewegen als die klassischen AA-Batterien. Die beste Variante, der Game Boy Light, ist leider niemals bei uns erschienen. Dieser Hosentaschen-große Game Boy verfügt praktischerweise über eine eingebaute Hintergrundbeleuchtung und ermöglicht somit auch das Spielen in absoluter Dunkelheit - und dies bei einem sehr geringen Batterieverbrauch.

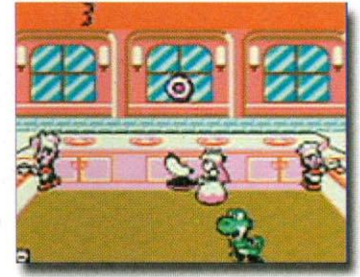


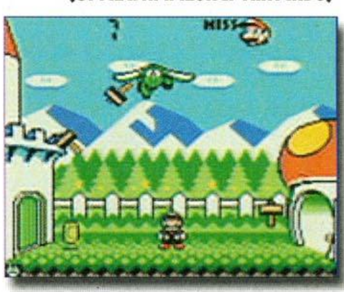
einer bestimmten Zeit so viele Punkte wie möglich erreichen), 40 Lines (so schnell wie möglich 40 Linien auflösen) und Vs. Com (erklärt sich von selbst). Außerdem kann man sich natürlich via Linkkabel wieder aufregende Wettkämpfe mit einem zweiten Spieler liefern. Allerdings sollte aufgrund des farbigen Displays keine übermäßig tolle, bunte Version erwartet werden. Zwar sind die Steinchen schön eingefärbt, was natürlich für etwas Abwechslung sorgt, die vollen Farbfähigkeiten des GBC werden mit Tetris DX aber noch nicht genutzt. Außerdem fragt man sich wirklich, was sich die Entwickler dabei gedacht haben, die Original-Tetris-Musik rauszuschmeißen und durch ein völlig unpassendes Geklimper zu ersetzen, das wieder mal nur Großvater Palenke hinter dem Sofa vorlockt. Wer also das Ur-Tetris besitzt, kann getrost Abstand nehmen. Für wen Tetris immer noch ein Fremdwort ist (gibt's sowas?), der müßte eigentlich jetzt schon beim Händler stehen. Zugreifen! *(Daniel Johannes)*

GRAFIK:	3
SOUND:	3
GAMEPLAY:	10
RATING:	10

GAME & WATCH GALLERY 2

(SPIELESAMMLUNG/NINTENDO)





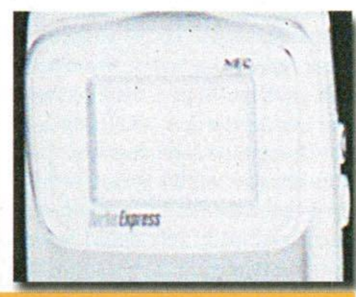
Diese Sammlung an primitivsten LCD-Spielchen aus den Anfängen der Handheld-Zeit ist wirklich nur für notorische Nostalgiker zu empfehlen. Auf den ersten Blick wirkt das Angebot von immerhin fünf Spielen natürlich überwältigend. Bei genauem Hinschauen entpuppt sich das ganze trotz gutgemeinter Präsentation jedoch als arge Mogelpackung. Egal ob Ihr Parachute, Helmet, Chef oder Vermin spielt, im Endeffekt wird immer ein popeliges Fuzzelsprite in simpelster Manier über den Bildschirm geschoben. Lediglich Donkey Kong bietet in der optisch aufgebohrten Modern-Variante so etwas ähnliches wie Spielspaß. Am einfachsten läßt sich die Game & Watch Gallery 2 mit folgendem Satz umschreiben: „Hast Du eines gesehen, hast Du alle gesehen"! *(Fabian Döhla)*

GRAFIK:	5
SOUND:	2
GAMEPLAY:	2
RATING:	3









GAME GEAR	SEGA NOMAD	ATARI LYNX / LYNX 2	PC ENGINE GT
Z80 / 8-BIT	68000 / 16-BIT	MIKEY & SUZY CMOS / 16-BIT	CUSTOM 6820 / 8-BIT
3,58 MHZ	8 MHZ	16MHZ	7,16 MHZ
160X146	320 X 224	160 X 102 / 480 X 102 (PSEUDO HI-RES)	256 X 216
4096	512	4096	512
32	64	16	32
24 KBYTE	138 KBYTE	64 KBYTE	8 KBYTE
4 (STEREO)	64 KBYTE	8 KBYTE	64 KBYTE
KOPFHÖRER, NETZTTEIL, LINKKABEL, TV-TUNER	9 FM / 1 DIGI (STEREO)	4 (STEREO)	6 (STEREO)
	KOPFHÖRER, NETZTEIL, BATTERY-PAK, JOYPAD, VIDEO-OUT	KOPFHÖRER, NETZTEIL, LINK-KABEL	KOPFHÖRER, NETZTEIL, LINKKABEL, TV-TUNER
2	-	ANGEBLICH 8 (IN DER PRAXIS TRATEN TECHNISCHE PROBLEME AUF)	2
MASTER SYSTEM (MIT ADAPTER)	SEGA GENESIS (MIT UMBAU ZU SÄMTLICHEN MEGA DRIVE SPIELEN)	-	PC ENGINE (UMBAU ERMÖGLICHT DEN AUSTAUSCH VON SPIELEN)
210 X 30 X 103	190 X 40 X 100	265 X 30X 90 / 235 X 47 X 102	105 X 50 X 185
DAMALS 299,- DM	DERZEIT KNAPP 300,- DM	DAMALS 200,- DM	FRÜHER ZWISCHEN 800,- DM UND 300,- DM
CA. 50,- DM	VARIABEL	VARIABEL	VARIABEL

Eigentlich war Segas Game Gear als direkter Konkurrent zum Game Boy geplant - mußte sich dann aber im Vorfeld einen erbitterten Kampf mit dem Atari Lynx liefern. Aufgrund des besseren Softwareangebots konnte das nahezu Master System-identische Handheld zumindest bei der farbigen Konkurrenz die Marktführung erobern. Eine ordentliche Spielpalette (Umsetzungen von Hits wie Shinobi, Castle of Illusion, Sonic und Streets of Rage) mit ausreichend Nachschub hielten den Game Gear lange über Wasser. Wer noch ein paar Mark übrig hatte, konnte mit einem TV-Tuner sogar einen vollwertigen Fernseher aus seinem Game Gear basteln. Master System-Besitzer freuten sich über den klobigen Master Gear-Adapter: Mit dem schmucken Teil ließen sich nahezu alle Master System-Spiele auf dem Portable spielen. Sammler besorgen sich aus Japan farbige Game Gears aus Limited Edition-Serien - dank weltweiter Kompatibilität gibt's keine Probleme.

Geniales Gerät - leider fand die Markteinführung viel zu spät statt. Beim Nomad handelt es sich tatsächlich um ein vollständiges Genesis (oder auch Mega Drive, wie das Gerät in unseren Gefilden hieß) mit allem drum und dran. Sogar an einen Anschluß für ein zweites Joypad und einen Video-Ausgang haben die cleveren Sega-Techniker gedacht. Der farbige LCD-Schirm ist von allerbester Qualität - allerdings neigen Spiele mit schnellem Scrolling (NHL Hockey, FIFA Soccer) zu ärgerlichen Verschwischeffekten. Man merkt, daß die Software ursprünglich für den Gebrauch auf einem Fernseher entwickelt wurde - bei Phantasy Star und Konsorten muß man sich zudem mit fuzzeligem Bildschirmtext herumplagen. Wer noch einen Nomad sucht, der sollte nicht lange zögern - die Preise für den Exoten werden in naher Zukunft kräftig steigen. Bedenkt jedoch, daß Ihr das Gerät umbauen lassen müßt, wenn auch PAL - oder US-Module der letzten Generation zum Einsatz kommen sollen.

Auf dem Papier beeindruckt das Lynx mit gewaltigen Hardwaredeaten. Eine 16MHz schnelle 16-Bit CPU sorgt zusammen mit einem SNES-verwandten Coprozessor (65C02) und einem 3D-Chip für beindruckende Effekte - leider machte das recht grobpixelige Display den bemühten Programmieren oft einen gewaltigen Strich durch die Rechnung. Rechtzeitig zum Game Gear-Launch besann sich Atari auf einen Konter. Das deutlich kleinere Lynx 2 (mit Abschaltfunktion für die batteriefressende Hintergrundbeleuchtung) wurde zum Kampfpreis von 200,- DM an den Handel ausgeliefert. Gescheitert ist das System aber letztendlich nicht an der Hardware sondern vielmehr am mangelhaften Software-Support. Richtige Lizenz-Kracher wünschte sich der stolze Luchs-Besitzer vergeblich.

Das Kult-Handheld schlechthin! Auf der PC Engine GT kann man ausnahmlos jede HU-Card der niemals bei uns veröffentlichten 8-Bit Konsole PC-Engine abspielen - phantastische Umsetzungen von Parodius, R-Type und Street Fighter 2 kann man in dieser Qualität nur mit dem wuchtigen Edel-Handheld erleben. Der farbige LCD-Bildschirm besitzt eine hervorragende Darstellungsqualität und sorgt bei unwissenden Videospielern immer wieder für Staunen. Nachdem der Preis für das Gerät bei uns anfangs schwindeleregende Dimensionen erreichte (um die 800,- DM) gab es die PC Engine GT zum Ende der NEC-Videospiel-Ära auch als Schnäppchenangebot. Inzwischen ist das Gerät aber auch in Japan rar geworden - solltet Ihr noch ein Neugerät angeboten bekommen, so heißt es zuschlagen. Ohne eine GT darf man sich nicht als Videospielfreak bezeichnen. Die Länderversion ist egal (in den USA hieß das Gerät TurboExpress) - bei findigen Bastlern (z.B. Wolfsoft) gibt es einen praktischen Umbau der Euch weltweite Kompatiblität ermöglicht.

Neo Geo Pocket

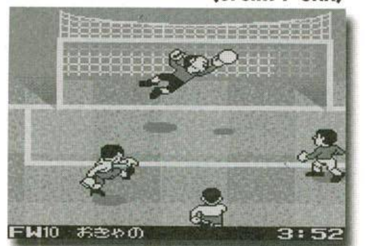
Auch wenn der Name es vermuten läßt - mit dem 16-Bit Neo Geo hat dieses System nicht viel gemein. Zwar verfügt das Handheld über die platzsparendsten Dimensionen, hat aber im Gegenzug derzeit nur eine recht magere und qualitativ bescheidene Softwarepalette zur Auswahl. Offenbar ist das Neo Geo Pocket tatsächlich eher als aufgebohrtes Dreamcast VMS zu verstehen, denn als ernstzunehmender Game Boy-Konkurrent. Immerhin, mit einigen nützlichen eingebauten Gimmicks (Kalender, Weltuhr, Alarm, Horoskop) beweist das Winz-Gerät konkurrenzlose Qualitäten. Auch um das große Display ist es bis auf ein nerviges Flimmern nicht schlecht bestellt - allerdings stimmt die Ankündigung des Neo Geo Pocket Color durchaus nachdenklich - warum veröffentlicht man nicht gleich ein Gerät mit integriertem Farb-LCD Bildschirm? Aufgrund des fairen Preises greift der Dreamcast-Besitzer mit dem nötigen Kleingeld dennoch zu - schließlich beträgt die Differenz zum Kaufpreis eines Standard-VMS gerade mal 70,- DM. Wunderdinge sollte man von dem zierlichen Gerät aber nicht erwarten. *(Fabian Döhla)*

Positiv:
+ Winzige Abmessungen
+ Gute Verarbeitung
+ Fairer Preis
+ Dreamcast-kompatibel

Negativ:
- Flimmerndes Schwarz-Weiß Display
- Durchwachsenes Spieleangebot

Neo Geo Cup '98

(Sports / SNK)



Bei Neo Geo Cup '98 schlüpft Ihr in die Rolle eines von 16 Teams, die sich in ihren Eigenschaften jeweils leicht unterscheiden. Hat man sich entschieden, so kann man vor dem Auftaktmatch noch einige andere Dinge erledigen. Im Soccer Shop wird Euer Team getunt: Mit neuen Hosen oder besseren Schuhen können die Fähigkeiten der Mannschaft aufgebessert werden - das nötige Kleingeld vorausgesetzt. Der Team-Status-Screen gibt Aufschluß über Euren derzeitigen Erfolgsstand. Wer sich noch unsicher fühlt, kann auch ein Freundschaftsspiel bestreiten. Das eigentliche Spiel wirkt nach dem netten Geplänkel allerdings ernüchternd: Das aus der Vogelperspektive gezeigte Spielfeld samt seiner herumhampelnden Riesenbaby-Sprites bringt das Neo Geo-Pocket an die Grenzen seiner Darstellungsfähigkeit. Nach längeren Spielsessions ist ein Besuch beim Augenarzt dringend anzuraten. Zudem handelt es sich um ein ultrasimples Gekicke - dagegen mutet selbst Nintendo World Cup (NES) anspruchsvoll an. Mit A spielt man einen Paß, mit B wird geschossen. Ein Foul oder eine Direktabnahme stellen den Höhepunkt der Aktionen dar. Richtig Spaß macht Neo Geo Cup '98 nur im Link-Modus - solange man sich die Mühe macht, den ultra-quäkigen Soundtrack zu deaktivieren. *(Fabian Döhla)*

RATING:	5
SOUND:	3
GAMEPLAY:	6
RATING:	5

Pocket Tennis

(Sports/SNK)



Will man da in die Fußstapfen des erfolgreichen Game Boy-Tennis treten? Ansatzweise macht Pocket Tennis auch einen soliden Eindruck - auf den zweiten Blick bröckelt die nette Fassade aber ganz gewaltig. Trotz acht verschiedener Spieler (mit unterschiedlichen Eigenschaften) und vier Courts (Standard, Wohnsiedlung, Meer, Urwald) kommt niemals richtiges Tennis-Flair auf. Die 2-Tasten-Steuerung ist erschreckend simpel und führt aufgrund des trägen Gameplays zu erbärmlich langen und langweiligen Ballwechseln. Oftmals geht eine gute Minute ins Land, bis der erste Punkt vergeben ist. Spielt Ihr ein 3-Satz-Match so könnt Ihr Euch selbst ausrechnen, wieviele Stunden ins Land gehen werden - schönen Gruß an die Batterievorräte. Über den erbärmlichen Düdelsound wollen wir lieber den Mantel des Schweigens legen. Wie schon bei Neo Geo Cup '98 holt der Link-Modus die Kastanien gerade noch aus dem Feuer. Das Gameplay wird zwar keinen Deut besser, doch ein menschlicher Mitspieler sorgt wenigstens für weniger voraussehbare Manöver auf dem Tennisplatz. Lediglich Hardcore-Fans des Filzball-Sports greifen zu - das wesentlich ältere Tennis für den Game Boy bietet den fünffachen Spielspaß. *(Fabian Döhla)*

RATING:	5
SOUND:	4
GAMEPLAY:	6
RATING:	4

King of Fighters R-1

(Beat'em up/SNK)

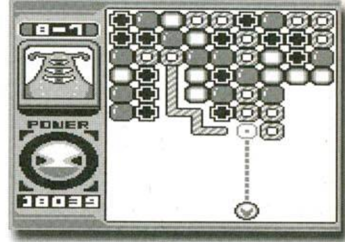


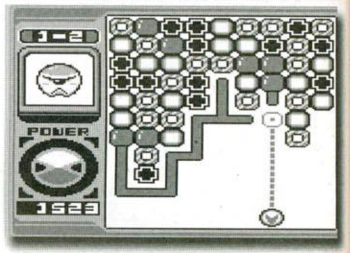

Das klingt vielversprechend: Ein waschechtes King of Fighters für unterwegs. Spielerisch wird einem bei diesem Titel auch eindeutig am meisten geboten. Ihr habt die Auswahl aus stattlichen 14 Kämpfern, die der alte Neo Geo-Hase bestens kennen sollte. Fans gehen wahlweise mit Terry, Ryo, Yuri oder Kim an den Start. Die Kampfsportler sind in vier verschiedene Teams unterteilt (Southteam, Heroine, Savior, New Face) und unterscheiden sich obligatorisch in ihren Fähigkeiten. In der Arena angekommen, fühlt man sich sofort heimisch. Die zahlreichen Special-Moves gehen trotz des für Prügelspiele eigentlich ungeeigneten Pads locker-flockig von der Hand und sorgen für herbe Verluste auf der gegnerischen Energieanzeige. Auch die Probleme mit einer verwischfreien Darstellung treten bei King of Fighters R-1 in den Hintergrund - das Scrolling wird nur selten bemüht und geht glücklicherweise nicht ganz so flott von statten wie bei anderen Neo Geo Pocket-Spielen. Natürlich verfügt auch King of Fighters R-1 über einen Link-Modus und läßt somit harte Duelle Mann gegen Mann zu. Der derzeit beste Neo Geo Pocket-Titel - auch wenn die Musik fast schon traditionsgemäß ihre Bezeichnung eigentlich nicht verdient hat. *(Fabian Döhla)*

RATING:	8
SOUND:	6
GAMEPLAY:	8
RATING:	8

Tsunagetebonn

(Puzzle/SNK)





Was wäre ein neues Handheld ohne ein zünftiges Puzzelspiel? Eben das hat sich auch SNK gedacht, und schnell ein recht kurzweiliges Spielchen entwickelt. In bester Puzzle Bobble-Manier schießt man von der unteren Hälfte des Bildschirms kleine Teilchen nach oben, um damit zwei unterschiedliche Arten von Steinen miteinander zu verbinden - hat man genügend dieser Objekte abgeräumt, so erscheinen irgendwann zwei C-Symbole, die es zu verbinden gilt. Hat man auch dies bewerkstelligt, so geht's ab in die nächste Stage. Was simpel klingt, macht eine Menge Spaß - auch wenn die Qualitäten eines Tetris nicht ganz erreicht werden. Der große Vorteil von Tsunagetebonn liegt in der guten Hardwareanpassung. Anstatt mit schmierigen Effekten aufzuwarten, behält man im Knobel-Streß immer die Übersicht. Daß es auch einen Link-Modus gibt, braucht man wohl nicht mehr gesondert zu erwähnen. *(Fabian Döhla)*

RATING:	5
SOUND:	6
GAMEPLAY:	8
RATING:	8

★ = Schlecht ★★ = Unterdurchschnittlich ★★★ = Guter Durchschnitt ★★★★ = Sehr Gut ★★★★★ = Hervorragend



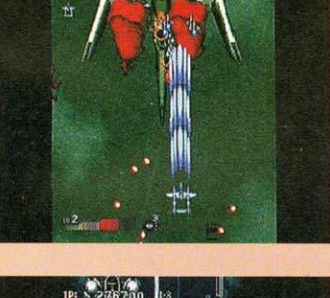
STRIKERS 1945 II

2D-SHOOTER

PLAYSTATION / PSIKYO

Es handelt sich bei diesem japanischen PlayStation-Spiel um einen klassischen 2D-Shooter, der zweifelsohne große Anleihen bei Capcoms 194x-Serie getätigt hat. Knallbunte Bitmapgrafik mit detaillierten Hintergründen sorgen dafür, daß der Flair der achtziger Jahre direkt aus dem Bildschirm uneingeladen ins Wohnzimmer schwappt. Damit keine Mißverständnisse aufkommen, die Grafik von Strikers 1945 II ist durchaus ansehnlich und erschreckt einen so gut wie nie mit Ruckeleinlagen. Das Spiel ist mit acht nicht übermäßig langen Leveln recht kurz geraten und auf der Schwierigkeitsstufe „Monkey" hat man es in affenartiger Geschwindigkeit durchgespielt. Ballerfreunde werden auch dank der recht guten Grafik keinen Fehlkauf tätigen.

PRÄDIKAT: ....SPIELBAR
★★★









DARK SAVIOUR EX EDITION

BEAT'EM UP

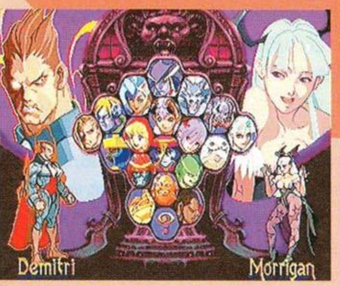
PLAYSTATION / CAPCOM

Dieser typische 2D-Prügler von Capcom ist in gewohnt hoher Qualität programmiert, denn immerhin macht Capcom ja kaum was anderes. Die Grafik ist ein wenig blaß, allerdings nicht schlecht, zudem sind die 18 Charaktere für PlayStation-Verhältnisse relativ gut und flüssig animiert. Tekken-Jünger haben bei diesem Spiel eher einen freien Tag, da mit unrealistischen Special Moves und Morphing-Effekten inflationär umgegangen wird. Alte Street Fighter-Fans werden ihren Spaß mit diesem Capcom-Beat'em Up haben, obwohl das 2D-Prügelgenre schon etwas angegangen riecht.



PRÄDIKAT: ....SPIELBAR
★★★★











GOIKENMUJO 2

BEAT'EM UP

PLAYSTATION / KSS

Die Tekken-Welle schwappt über uns herein, und in ihrem Sog spült es immer wieder mehr oder weniger traurige Epigonen an den Strand, die optisch auch für den Laien mit bloßem Auge vom Original zu unterscheiden sind, schon allein weil Tekken nicht auf der Packung steht. Grafisch rangiert das Spiel ähnlich wie Dortmund im Mittelfeld, auch das Gameplay reißt niemand zu Begeisterungsstürmen hin, aber immer noch besser als neunzig Prozent der Prügelspiele auf dem Nintendo 64. Vorsicht allerdings vor den japanischen Menüleisten, die Euch erst über viele Umwege ins Spielgeschehen irreführen.

PRÄDIKAT: ....SPIELBAR
★★★









THE LEGAIA

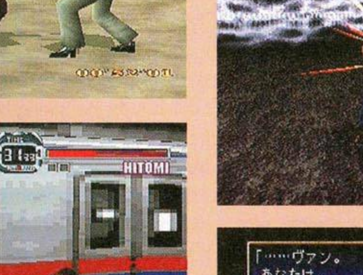
ROLLENSPIEL

PLAYSTATION/ CONTRAIL

Die Story dieses Polygon-RPGs kann man nur erahnen: Oberfieser Bösewicht fällt über liebliches Dorf mit friedliebenden Langweilern her, und ein knabenhafter Quotenheld, dessen Vorfahren auch schon mit hoher Wahrscheinlichkeit Helden waren, zieht allein mit einem wackligen Holzschwert aus, um der Rückseite des obengenannten Bösewichts die Unterseite seines Schuhs zu präsentieren. Man muß permanent irgendwelche Multiple Choice-Fragen beantworten und klickt sich ohne großen Spaß durch japanische Schriftzeichen. Auch das Kampfsystem ist aufgrund der Sprachbarriere unübersichtlich, und es wird einige Versuche dauern, bis man seinen ersten Gegner niedergestreckt hat. Eine US- oder eine PAL-Version wäre sicherlich erfolgreich.



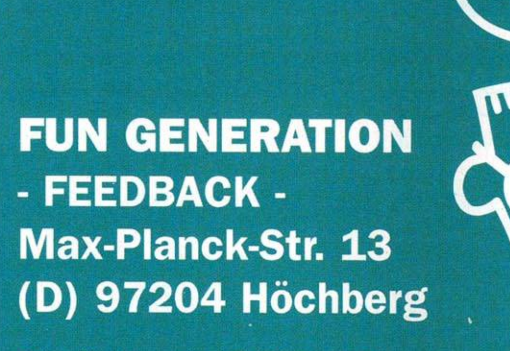
PRÄDIKAT: ....BEDINGT SPIELBAR
★★★







FEEDBACK



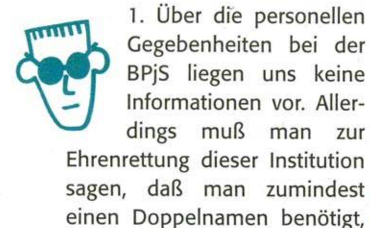




Hallo, liebe Herren!

1. Was sind da eigentlich für Leute bei der BPjS? Sind das 60jährige Knacker, die bei einer Herzattacke ein Spiel indizieren? Wird das Personal bei der BPjS eigentlich irgendwie, irgendwann gewechselt?
2. Wie war das Testergebnis bei irgend so einem 007-Game?
3. Wo bekomme ich das 007-Spiel für weniger als 160 DM?
4. Kommt ein Star Trek-Spiel für eine Konsole raus?
5. Ich hatte meine letzte Wurzelbehandlung ohne Narkose. Soll ich mir jetzt Contra Adventures kaufen?
6. Bei mir hängt der Kommentar und die Musik bei F1 98. Was mach' ich falsch?
7. Könntet Ihr vielleicht Kreuzworträtsel in die Fun Generation einbauen?
8. Seid Ihr irgendwie verwandt mir der play PlayStation?
9. Was ist aus Tomorrow never dies geworden?

Das war's, Euer ***Matthias Münzel, Hamm***



1. Über die personellen Gegebenheiten bei der BPjS liegen uns keine Informationen vor. Allerdings muß man zur Ehrenrettung dieser Institution sagen, daß man zumindest einen Doppelnamen benötigt, um sich zu bewerben.
2. Darüber dürfen wir leider keinerlei Auskunft geben.
3. siehe 2.
4. Im Moment sieht es leider nicht sonderlich gut aus.
5. Wenn Du Spaß an der Sache hattest, dann greife bitte zu. Vergiß aber nicht, gleich ein Captain Commando mitzubestellen.
6. Hängt der Kommentar an der Decke, so ist dies nicht weiter tragisch. Hängt er hingegen über der Kloschüssel, so solltest Du das Spiel schleunigst an die frische Luft setzen. Mal im Ernst: wahrscheinlich hat Deine PlayStation ein Hitzeproblem oder die Leseeinheit ist falsch justiert.
7. Solche Pläne existieren im Moment nicht - aber dafür wird der legendäre Wonz-Comic zumindest noch einmal zurückkehren.
8. Um ganz ehrlich zu sein: Fabian ist in Wirklichkeit der Stiefbruder von Mark, Holger die Adoptiv-Schwester von Martin und Binzi der Redaktionsaffe der Kollegen von nebenan.
9. Wart's doch mal ab! Das Spiel befindet sich weiterhin in der Entwicklung. Über etwaige Neuheiten werden wir berichten, der Morgen stirbt ja bekanntlich nie.



Halli-Hallo-Hallöle! Ich schenk' mir die ganzen Lobeshymnen, davon habt Ihr bestimmt den ganzen Keller voll, und komme direkt zu meinen Anliegen... Da ich sehr neugierig bin und mich gerne informiere, kaufe ich mir monatlich mindestens 4 Fach-Mags über PSX und Konsorten. Soweit ich informiert bin (ich behaupte mal: gut) ist nur der zweite Teil des Horrorspektakels von Capcom indiziert (in „GOOD OLD GERMANY" unter dem Namen Resident Evil bekannt). Theoretisch könnte man doch einen anderen Namen verwenden und trotz BPjS darüber berichten. Ich denke da an: Biohazard, Claire & Leon 3, Jill & Chris 3, Raccoon City 3, Tyrant 3, G-Virus 3, usw... In der „soundso" las ich, daß noch nicht bekannt ist, ob RE 3 überhaupt auf der PSX erscheinen wird. Da ich Euch als kompetente Journalisten einschätze, bin ich sicher, daß Ihr mehr über dieses Thema wißt. Außerdem wolltet Ihr ja sowieso darüber berichten (FG 11/98 - Feedback). Wenn Euch aus rechtlichen Gründen die Hände gebunden sind, sagt mir doch einfach, wo und wie ich an ausländische Magazine komme! (Bitte keine Internet-Adressen, ich hab' keinen Anschluß ans Netz und ich kenne auch niemanden, der einen hat...) Themawechsel! Nach langer und intensiver Suche habe ich nun doch noch einen Kritikpunkt entdeckt. Eigentlich eine Lappalie, aber wo bleibt das Update-Foto von Götz, welches Ihr im Feedback der Ausgabe 08/98 „versprochen" habt?? Zurück zur letzten Ausgabe und damit auch zum Brief von Ronnie Rogers (Rabbit), der anscheinend mein Lieblingsmag mit Kochrezepten verschändeln will: Ronnie, wenn Du Rezepte brauchst, dann sieh Dir doch einfach mal „Kochduell" auf VOX an, das kostet nix und die FG kann ihr gutes Image als bestes Multiformatmagazin behalten! Die Sendung läuft übrigens Montag bis Freitag immer um 11:00 und 18:15 Uhr. In diesem Sinne: Mahlzeit und viel Spaß beim Kochen!

Mein Abo-Shirt ist schon ziemlich verwaschen. Kann ich bei Euch ein neues bestellen? Wenn nicht, wo sonst? Noch etwas: Eure Sendung auf Sat.1 würde ich auch mal gerne sehen, jedoch erschreckt mich die Uhrzeit ein wenig... Samstags zwischen 09:00 und 10:00 Uhr liege ich meistens kotzend in irgendeinem Graben. Schicksal! Zum Schluß möchte ich noch einen Oscar verleihen. Der geht diesmal, für das „beste Layout mit Loch" an Kai! Die Sprüche über dem Preis haben (übrigens) auch schon Kultstatus erreicht... Tschö, ***Zuggy, Heiligenhaus***



Resident Evil und kein Ende! Offenbar beschäftigt Euch dieses Spiel ganz besonders, was irgendwo ja auch verständlich ist. Derzeit ist aber Biohazard - Code: Veronica wirklich das einzig offiziell angekündigte Spiel aus der Serie - alle anderen Titel basieren auf reinen Spekulationen. Egal ob Resident Evil 3, Resident Evil 64 oder Resident Evil - The Empire strikes back. Sobald es irgendwas neues zu vermelden gibt, wird man dies in der Fun Generation lesen können, keine Sorge. Die Idee mit den Kochrezepten wanderte übrigens aus unerklärlichen Gründen in den Papierkorb und konnte deshalb leider nicht realisiert werden. Wer dennoch gute Ideen haben sollte, kann uns diese zukommen lassen. Ganz nach dem Motto: Blutwurst und Biohazard! Ein T-Shirt schicken wir Dir ausnahmsweise - in Zukunft lieber mal ein Markenwaschmittel verwenden.



Hi Fun Generation Team,
Ich fand eure Jubiläumsausgabe total cool. Vor allem der Turok 2-Test war einfach genial. Weiter so. Euer neues Layout finde ich super. Doch nun zu meinen Fragen:

1. Wann wird die 4MB Speichererweiterung in Deutschland erscheinen und was wird sie kosten?
2. Wird nur ein Teil der Zelda Module golden eingefärbt oder alle?
3. Habt ihr irgendwelche Infos zu Donkey Kong World oder Banjo-Tooie?

Nun noch ein Vorschlag. Was haltet ihr davon, dem Heft immer ein Poster beizulegen?

Mit freundlichen Grüßen
Patrick Becker <Becker-Treis-Karden@t-online.de>



1. Wenn Du diese Zeilen liest, dann dürfte die Erweiterung bereits im Handel sein. Der Preis beträgt um die 60,- DM.
2. Lediglich der erste Schwung an US-Versionen erschien im güldenen Gewand. Für Deutschland ist leider nichts dergleichen geplant. Offenbar ist es Nintendo of Europe recht egal, welche Farbe das Modul hat. Aber man sollte sich lieber darüber freuen, daß das Spiel ohne große Verzögerung auf den deutschen Markt kommt.
3. Banjo-Tooie soll in den USA und in Europa zum Weihnachtsfest 1999 erscheinen - zu Donkey Kong World gibt es keine verlässlichen Infos. In nächster Zeit wird es wohl nichts, da Rare gerade an Jet Force Gemini, Perfect Dark und Banjo-Tooie arbeitet. Doch bekanntlich soll man niemals nie sagen - erst neulich haben wir gehört, das schon wieder ein Rare-Mitarbeiter auf einer Bananenschale ausgerutscht ist...

Poster gibt es in der Fun Generation nur zu gegebenem Anlaß - im Endeffekt geht eine solche Beilage nämlich meist auf Kosten des redaktionellen Umfangs.

Salü, erst einmal ein großes Lob an das einzige Magazin, bei dem das Preis/Leistungsverhältnis noch stimmt. Ich möchte mich zu Formel 1 '98 äußern: Donnerstag Mittag 14.00 Uhr, nachdem ich Formel 1 '98 vorbestellt hatte, war ich einer der ersten in meiner Stadt, der es in den Händen hielt. Noch nie waren meine Erwartungen an ein Top-Spiel so groß. Ich öffne den Deckel und lege die CD ein. Nach dem gelungenen Intro kann ich es kaum noch erwarten, mein erstes Race hinzulegen. Ich stell' alles auf „ein", d.h. Schäden, Wetter, etc.. Einige Tage später ist die Enttäuschung sehr groß: Was ist mit der tollen Steuerung passiert? In manchen Kurven, bei denen man bei F1 '97 im 3. Gang fahren konnte, muß man jetzt bis zum 1. abbremsen. Die Gegner fahren bei einem 20-Runden-Rennen nie in die Box, selbst wenn nach Regen die Sonne rauskommen sollte. Man kann mit Trockenreifen im Regen genauso schnell fahren, wie mit Regenreifen. Außerdem beginnt einfach jedes Training im Regen, was soll das, Psygnosis? Noch schlimmer: Im Qualifying wird nicht einmal mehr angezeigt, ob und wieviel man unter bzw. über der 1. bzw. 2. Zwischenzeit liegt. Sicherlich sind auch einige Dinge verbessert worden, wie z.B. die Gegnerintelligenz oder schnellere Zerstörung des Autos, aber ich bin persönlich doch sehr enttäuscht worden. Euer ***Marc Rüsch, Weil am Rhein***

Kommen wir erst einmal zum wichtigsten Kritikpunkt, der Steuerung. Formel 1 '98 spielt sich ohne Zweifel anders als die beiden Vorgänger, was allerdings nicht unbedingt ein Nachteil ist. Selbst in der Formel 1 gibt es Kurven, die man im 1. Gang fahren muß, und nur weil die Steuerung etwas realistischer und damit natürlich auch schwerer ausfällt, würde wir sie nicht gleich als schlecht bezeichnen. Bei den anderen Kritikpunkten muß man Dir leider Recht geben. Mit Trockenreifen im Regen zu fahren ist an und für sich wirklich kein großes Problem, wahrscheinlich wechseln die Computergegner deshalb nicht so oft die Reifen, was ja wiederum für die künstliche Intelligenz sprechen würde. Daß die Zwischenzeiten im Qualifying nicht mehr angezeigt werden, ist natürlich sehr nervig, zerstört aber nicht unbedingt den Gesamteindruck. Zu unserer Verteidigung sei gesagt, daß die Zwischenzeiten in einigen Preview-Versionen integriert waren und man sie ohne vernünftigen Grund anscheinend in der Verkaufsversion vergessen hat. Wenn du das Wetter auf „zufällig" stellst, beginnen übrigens nicht alle Trainings im Regen. Dennoch schließen wir uns in einigen Punkten deiner Meinung an und fragen: „Warum Psygnosis?". Zusammenfassend sei aber noch einmal deutlich erwähnt, daß Formel 1 '98 natürlich immer noch einen ausgereifteren Eindruck vermittelt, als die beiden Vorgänger. Vor allem die gesteigerte Gegner-Intelligenz sorgt für wesentlich mehr Spielspaß. Aufgrund einiger unverständlicherweise verpatzter Details, wie etwa den fehlenden Zwischenzeiten, hat es aber auch eine etwas niedrigere Wertung erhalten als die letzten Versionen.



Hi Funnies!!! Eigentlich bin ich ja eher ein PC-Freak, ich hatte zwar eine PSX, doch die meisten PSX-Spiele werden konvertiert oder es sind hirnlose Ballerspiele, was Nettes findet man da ja fast gar nicht. Daher tauschte ich sie gegen ein N64, und obwohl ich dank der Spitzen-Nintendo-Software (ich spiele immer noch Mario und Banjo, und freue mich schon riesig auf Zelda) voll zufrieden bin, habe ich ein Problem, bei dem mir sämtliche PC-Mags nicht weiterhelfen können... und so hoffe ich, daß Ihr mir Antworten geben könnt!! Ich schreibe zwar zum ersten Mal einen Leserbrief an ein V-Mag, aber das werde ich doch hoffentlich hinbekommen. Nun zu meinen Anliegen:

1. Ich habe einiges über den Dreamcast gelesen, ein paar Fragen blieben aber offen oder besser gesagt unbeantwortet:
   a) Kann der Dreamcast eigentlich auch Saturnspiele abspielen?
   b) Was für eine Windows-Version ist das WinCE eigentlich?
   c) Kann man den Dreamcast mit einem handelsüblichen PC verknüpfen?
   d) Was für ein Modem benutzt er, wie groß ist die Festplatte und kann man einen normalen Drucker an den Dreamcast anschließen?
2. Was zum Teufel ist ein 64 DD?
3. Was für Castlevania-Spiele gibt es bis jetzt auf allen Konsolen zu kaufen? Alucard und R. Belmont sind voll süß (der einzige vernünftige Kauf meines Freundes). Bringt doch mal ein Poster mit einem von beiden oder vielleicht sogar mit beiden heraus! Bekommt man die beiden... was denkt Ihr von mir, natürlich die Spiele der beiden eventuell auch auf PC oder N64? An wen könnte ich mich da wenden? Vielleicht sogar an Konami direkt?

So, das war's! Ich hoffe, es macht Euch nichts aus, einer PC-Liebhaberin ein paar Fragen zu beantworten. Bis bald (vielleicht schreib' ich ja nochmal), und noch einige Super-Ausgaben wünsche ich Euch.
Cassandra Heinze, Herzberg



Gleich zu Deinen Fragen:
1a) Der Dreamcast kann keine Saturn-Spiele abspielen.
b) Ursprünglich handelte es sich bei WinCE um eine abgespeckte Version des handelsüblichen Windows - für den Dreamcast wurde diese jedoch stark modifiziert.
c) In der „Serienausstattung" nicht, inwiefern dies aber mittels spezieller Adapter einmal möglich sein sollte, läßt sich noch nicht beantworten. Eigentlich ist die Verbindung jedoch unnötig - schließlich kann der Dreamcast mittels Tastatur zum vollends Internet-tauglichen Gerät aufgerüstet werden.
d) Das Modem hat eine Geschwindigkeit von 33600 Baud, gehört also nicht zu den schnellsten Vertretern seiner Gattung. Eine Festplatte ist nicht integriert, ein Druckeranschluß derzeit noch nicht vorgesehen.

2) Das 64DD stelllt einen Hardwarezusatz für das Nintendo 64 dar. Das M/O-Laufwerk wird unter dem N64 plaziert und mittels des Expansion Ports verbunden. Da dieses Gerät schon mehrmals verschoben wurde und inzwischen auch von den meisten Entwicklern als nutzlos bezeichnet wird, ist ein Release außerhalb Japans nicht geplant. Im Land der aufgehenden Sonne soll das 64DD im Juni 99 erscheinen - wir sind gespannt!

3) Bis zum jetzigen Zeitpunkt sind für folgende Systeme Castlevania-Spiele erschienen.

NES: Castlevania, Castlevania 2: Simon's Quest, Castlevania 3: Dracula's Curse
Game Boy: Castlevania, Castlevania 2, Castlevania 3
Super NES: Super Castlevania IV, Castlevania: Vampire's Kiss
Mega Drive: Castlevania: New Generation
PC Engine / Turbo Duo: Dracula X
PlayStation: Castlevania: Symphony of the Night
Saturn: Dracula X (fast identisch mit Symphony of the Night)
N64: Castlevania (geplante PAL-Veröffentlichung: April)



WIPEOUT 64

Piranha II - Schiff
Damit Ihr bei wipEout 64 das Piranha II-Schiff erhaltet, müßt Ihr in einem Zeitfahr-Rennen mindestens die Bronzemedaille holen.

Velocitar-Strecke
Wenn Ihr auf der Velocitar-Strecke mal so richtig Gas geben wollt, müßt Ihr zuvor im Race-Modus mindestens die Bronzemedaille gewinnen.

Cyclone Weapons Power-Up
Wenn Ihr im Waffen-Modus mindestens die Bronzemedaille gewinnt, erhaltet Ihr ein besonderes Power-Up, mit dem Eure Waffen Euren Gegnern doppelt so viel Schaden zufügen, wie normal.

Super-Combo Challenge
Damit Ihr in der Super-Combo Challenge mitmischen dürft, müßt Ihr die anderen drei Challenges erfolgreich durchgespielt haben.

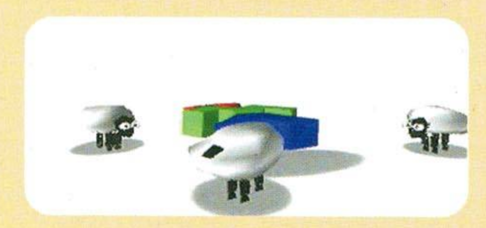


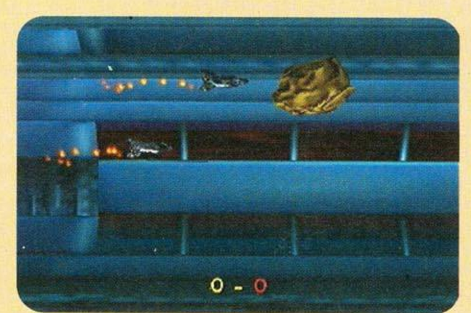
SPACE STATION SILICON VALLEY

Asteroid Bonus-Level
Den Asteroid Bonus-Level könnt Ihr freischalten, wenn Ihr in der Level-Auswahl (Zone-Select) die Tastenfolge O, O, Z, L, O, O, Z, O eingebt. Mit den Richtungstasten läßt der Level sich dann anwählen.

Gold Evo
Um im letzten Level Evo zu vergolden, müßt Ihr alle 390 Metall-Orbs im Spiel aufsammeln.

Alternative Intro-Sequenz
Alternativ zur normalen Intro-Sequenz mit dem DMA-Männchen, stehen bei Space Station Silicon Valley zwei weitere Intro-Sequenzen zur Verfügung. Ihr aktiviert die beiden Sequenzen, indem Ihr beim Einschalten der Konsole am Controller die Taste A oder B gedrückt haltet.





TIPS & TRICKS-HOTLINE



JEDEN DIENSTAG, VON 18-21 UHR
0931 / 40 69 170



NFL QUARTERBACK CLUB 99

The Good Mr.
Wenn Ihr im Hauptmenü die Tastenkombination ↑, ↓, ←, ←, →, ←, ↑ drückt, schaltet Ihr einen versteckten Spieler frei, der den Namen 'The Good Mr.' trägt. Ihr findet ihn bei den Dallas Cowboys, direkt unter Emmit Smith.

Verschiedene Cheats
Die folgenden Codes könnt Ihr im Cheat-Menü eingeben, um den entsprechenden Cheat zu aktivieren.

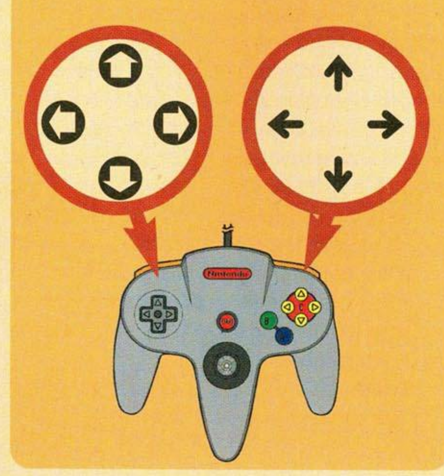
RLSTN: ....Gegner erhält 0 Punkte
SHUTOUT: .... 12 Punkte zu Spielbeginn
SPRTRBMD: .... Spieler rennen schneller
MRSHMLLW: .... Spieler sind dicker
TTHPCK: .... Spieler sind dünner
HSPTL: .... erhöht Verletzungen



LEGEND

Cheat-Menü
Um bei Legend in das Cheat-Menü zu gelangen, wählt Ihr zunächst den Ein-Spieler-Modus und sucht Euch einen Charakter aus. Wenn Ihr direkt, nachdem Ihr den Charakter gewählt habt, am zweiten Controller die Tasten L2 + R1 + □ gleichzeitig drückt, und gedrückt haltet, erscheint nach einer kurzen Zeit das Cheat-Menü. Mit O und O könnt Ihr nun die verschiedenen Werte anwählen und mit Δ und X verändern. Wenn Ihr Euch ausgetobt habt, könnt Ihr mit START das Spiel beginnen.

Falls zwischen den Tastenkombinationen ein '+' steht, bedeutet das, daß Ihr alle folgenden Tasten gedrückt halten solltet. Trennt ein ' , ' die Tastenfolge, solltet Ihr diese eine nach der anderen drücken.
Falls eine bestimmte Version (US,PAL, JAP,GB...) angegeben ist, heißt das nicht, daß die Codes oder Cheats nicht auch mit anderen Versionen funktionieren. Probiert es einfach aus!





TOMB RAIDER III

Level überspringen
Ihr spielt seit Stunden einen Level, kommt aber einfach nicht weiter? Wenn Ihr während des Spiels die Tastenfolge L2, R2, L2, L2, R2, L2, R2, L2, R2, L2, L2, L2, L2, R2, L2, R2, R2, R2, R2, L2 'schnell' drückt, könnt Ihr den laufenden Level überspringen. Zur Bestätigung sagt Lara 'Nope', wenn Ihr den Code richtig eingegeben habt.



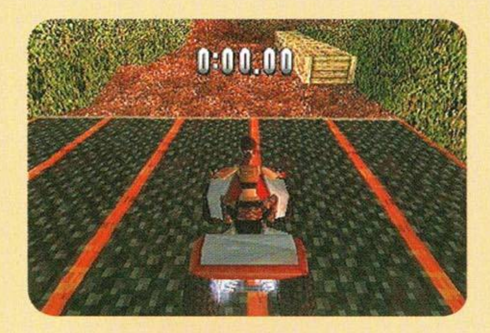
Alle Waffen
Wollt Ihr Lara mal so richtig Schreien hören? Dazu müßt Ihr nur während des Spiels die Tastenfolge L2, R2, R2, L2, L2, L2, L2, R2, L2, R2, R2, L2, R2, R2, L2, L2, R2, L2, L2, R2 'schnell' eingeben. Ganz nebenbei erhaltet Ihr dadurch auch noch sämtliche Waffen, die Ihr im Laufe des Spiels aufsammeln könnt.



Alle Secrets
Haßt Ihr es auch, wenn Ihr am Ende eines Levels feststellen müßt, daß Ihr trotz intensiver Suche immer noch nicht alle Secrets gefunden habt? Wenn Ihr während des Spiels die Tastenfolge L2, L2, L2, L2, L2, R2, L2, L2, L2, R2, L2, R2, L2, L2,

R2, L2, L2, R2, L2, L2 'schnell' eingebt, habt Ihr zumindest laut der Statistik am Ende des Levels alle Secrets entdeckt. Zur Bestätigung, daß Ihr den Code richtig eingegeben habt, gibt Lara ein gepflegtes 'Ahhhh' von sich.

Volle Lebensenergie
Gebt Ihr bei Tomb Raider III die Tastenfolge R2, R2, L2, R2, L2, L2, L2, L2, L2, L2, R2, L2, L2, L2, R2, L2, L2, L2, L2, L2 'schnell' ein, erhält Lara wieder die volle Lebensenergie. Wenn Ihr den Code richtig eingegeben habt, bestätigt Euch Lara die Eingabe wieder mit dem allseits beliebten 'Ahhhh'.



Schlüssel zur Rennstrecke
Wenn Ihr Euch Lara's Anwesen mal genauer angeschaut habt, ist Euch bestimmt das Eisentor aufgefallen, das sich bei der großen Pferdestatue im Garten des Anwesens befindet. Wenn Ihr die Tastenfolge R2, L2, L2, L2, R2, L2, L2, L2, L2, L2, L2, R2, L2, L2, L2, L2, L2, R2, L2, L2 'schnell' eingebt, erhaltet Ihr einen Schlüssel, mit dem Ihr dieses Tor öffnen könnt. Danach könnt Ihr auf der hauseigenen Rennstrecke mit dem ATV so richtig Gas geben. Zur Bestätigung der korrekten Eingabe des Codes meint Lara im übrigen nur 'Nope'.



RUSH 2: EXTREME RACING USA

Cheat-Menü
Drückt im Setup-Bildschirm die Tasten ↑ + ↓ + ← + → + L + R + Z gleichzeitig und haltet sie gedrückt. Dann selektiert Ihr eine Cheat-Option und drückt mehrmals die Tasten ↑ + ↓ + ← + → + L + R + Z gleichzeitig, bis Ihr den Cheat auswählen könnt.

Spiegel-Modus
Um den Spiegel-Modus zu aktivieren, begebt Ihr Euch in die Streckenauswahl und selektiert die Option 'Mirror'. Drückt nun die Tasten ↑ + ↓ + ← + →, und haltet die Tasten gedrückt. Jetzt könnt Ihr mit ○ oder ○ den Spiegel-Modus aktivieren.

Raketenfahrzeug und Midway-Strecke
Um Zugriff auf das Raketenfahrzeug und die Midway-Strecke zu erhalten, müßt Ihr im Circuit-Modus Erster werden.

Taxi
Das Taxi erhaltet Ihr, wenn Ihr in irgendeinem Level drei Schlüssel einsammelt.

Hot Rod
Um das Hot Rod freizuschalten, müßt Ihr in irgendeinem Level sechs Schlüssel einsammeln.

Formel 1-Wagen
Den Formel 1-Wagen erhaltet Ihr, wenn Ihr in irgendeinem Level neun Schlüssel einsammelt.

Prototyp
Ein weiteres Fahrzeug, einen Prototypen, erhaltet Ihr bei Rush, wenn Ihr in einem der Level zwölf Schlüssel einsammelt.

Mountain Dew Dragster
Um den Mountain Dew Dragster zu ergattern, müßt Ihr in irgendeinem Level alle vier Flaschen Mountain Dew einsammeln.

Tips
Auch wenn das Handbuch das Gegenteil behauptet, kann man im Übungsmodus die Schlüssel und Flaschen einsammeln, und erhält dafür auch die entsprechenden Bonus-Fahrzeuge.
Im Gegensatz zu den anderen Levels gibt es auf der Hawaii-Strecke noch eine fünfte Flasche Mountain Dew. Ihr findet sie, wenn Ihr die Abkürzung hinter den Warnschildern nehmt. Beschleunigt weiter, nachdem Ihr von den Gebäuden runtergesprungen seid, und haltet Euch links. Auf der linken Seite befindet sich eine schwer zu erkennende 'Grass-Rampe'. Wenn Ihr über diese Rampe fahrt, sollte Euer Fahrzeug durch einen Baum fliegen, in dem die fünfte Flasche Mountain Dew versteckt ist.



GLOVER

Um die folgernden Cheats zu aktivieren, müßt Ihr in den Pausenmodus gehen. Gebt dann die angegebenen Tastenfolgen ein, um den gewünschten Effekt zu aktivieren.
Enemy Ball: .... ←, ↓, ↑, →, ←, ←, ↓, ↓
Mad Gerbies: .... ↓, →, ↓, ↑, ←, ↓, ←, ↑
Fischaugen-Linse: ..... ←, →, ←, →, ←, →, ←, →





TEST DRIVE 5

Alle Strecken und Fahrzeuge
Um bei Test Drive 5 alle Strecken und Fahrzeuge freizuschalten, gebt Ihr in der Highscore-Liste anstelle Eures Namens die Codes 'RONE', 'NTHREE' und 'MTHREE' ein.



XG 2

Venom Bike
Um bei Extreme G 2 das Venom Bike freizuschalten, gebt Ihr den Code '68QCMH3H9HT' als Paßwort ein.

Wasp Bike
Das Wasp Bike erhaltet Ihr bei XG 2, indem Ihr als Paßwort den Code '55HZ1MH3H9H1' eingebt.

Optische Effekte
Einige optische Effekte erzielt Ihr, wenn Ihr bei den Fahrzeug-Optionen die Codes 'SPIRAL', MISPLACE' oder 'SPYEYE' eingebt.



TWISTED EDGE EXTREME SNOWBOARDING

Versteckte Boards
Die Boards XXX6, Top Gear Rally und das Midway-Board erhaltet Ihr, wenn Ihr in den einzelnen Rennen (bzw. Strecken) als Erster ankommt. Ein weiteres Brett, das Bucky Board, erhaltet Ihr, wenn Ihr den Stunt-Challenge-Modus durchspielt.

Versteckte Boarder
Um die versteckten Charaktere Ben, Nieno, Tok und Boreth freizuschalten, müßt Ihr im Competition-Modus in den einzelnen Schwierigkeitsgraden den ersten Platz in der Endwertung belegen.



DAS FÜNFTE ELEMENT

Cheat-Menü
Um beim Fünften Element in den Genuß des Cheat-Menüs zu kommen, müßt Ihr im Hauptmenü, d.h. in dem Menü, in dem Ihr ein 'Neues Spiel' beginnen könnt, die Tastenfolge L1, L2, R2, R1, SELECT eingeben. Wenn Ihr alles richtig gemacht habt, wird Euch dies akustisch bestätigt. Startet Ihr dann ein neues Spiel, erscheint ein Menü, in dem Ihr unter anderem den Level auswählen könnt.



ASSAULT

Goodies-Option
Um die Goodies-Option zu aktivieren, müßt Ihr in dem Bildschirm, in dem 'Press Start' erscheint, die Tastenfolge △, □, ○, O, □, △, □, ○, O, □ innerhalb von drei Sekunden eingeben. Ihr werdet dann im Optionsmenü einen weiteren Punkt finden - die Goodies-Option. Unter diesem Punkt findet Ihr eine Level-Auswahl, Optionen für unendlich Munition, alle Waffen, und eine Möglichkeit zum Betrachten aller FMV-Sequenzen.

Stage-Auswahl
Damit Ihr das Auswahlmenü für die einzelnen Stages innerhalb der Level aktivieren könnt, müßt Ihr zunächst die Goodies-Option aktivieren. Danach gebt Ihr im Bildschirm, in dem 'Press Start' erscheint, die Tastenfolge O, O, X, △, O, O innerhalb von drei Sekunden ein. Wenn Ihr den Code korrekt eingegeben habt, wird der Bildschirm kurz weiß aufleuchten, Ihr werdet einen Sound hören, und der Name des Cheats wird am Bildschirm erscheinen. Leider führt das Verwenden dieses Cheats manchmal zu Problemen mit der Musik oder der Grafik.

Nakomi-Modus
Für diesen Modus müßt Ihr im Bildschirm, in dem 'Press Start' erscheint, die Tastenfolge O, O, O, O, O, O, O, O, X, ○ innerhalb von drei Sekunden eingeben. Bei einer korrekten Eingabe des Codes wird der Bildschirm kurz weiß aufleuchten, Ihr werdet einen Sound hören, und der Name des Cheats wird kurz eingeblendet. Durch den Cheat werden alle 3D-Charaktere außer dem Endgegner flach dargestellt.

Spieler mit großem Kopf
Wenn Ihr im Bildschirm, in dem 'Press Start' erscheint, die Tastenfolge □, ○, ○, □, O, □, ○, ○, □, △ innerhalb von drei Sekunden eingebt, wird Euer Charakter mit einem übergroßen Kopf dargestellt. Wie auch bei den anderen Cheats, wird der Bildschirm kurz weiß aufleuchten, Ihr hört einen Sound, und der Name des Cheats wird eingeblendet.

Aliens mit großen Köpfen
Wenn Ihr den Aliens bei Assault übergroße Köpfe verpassen wollt, müßt Ihr im Bildschirm, in dem 'Press Start' erscheint, innerhalb von drei Sekunden die Tastenfolge □, ○, ○, □, O, □, ○, ○, □, X eingeben. Vorausgesetzt Ihr habt alles richtig eingegeben, wird wieder der Bildschirm kurz weiß aufleuchten, Ihr werdet wieder einen Sound hören, und der Name des Cheats wird eingeblendet.

Turbo-Modus
Damit Ihr während des Spiels schneller rennen könnt, gebt Ihr im Bildschirm, in dem 'Press Start' erscheint, innerhalb von drei Sekunden die Tastenfolge X, □, △, ○, X, □, △, ○, L2, R2 ein. Zur Bestätigung der korrekten Eingabe leuchtet der Bildschirm wieder weiß auf, Ihr hört erneut einen Sound, und der Name des Cheats erscheint auf dem Bildschirm. Wenn Ihr anschließend im Spiel ○ drückt, rennt Euer Charakter schneller. Nachteil bei der Sache ist, daß Euer Charakter in diesem Moment auch die Items, die er gerade bei sich trägt, benutzt.

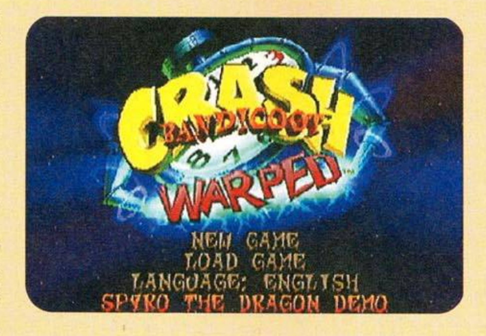
Schwarz-/Weiß-Grafik
Um bei Assault den Schwarz/Weiß-Modus zu aktivieren, müßt Ihr im Bildschirm, in dem 'Press Start' erscheint, innerhalb von drei Sekunden die Tastenfolge X, X, △, △, □, □, ○, ○, O, O eingeben.

Sepia-Grafik
Drückt im Bildschirm, in dem 'Press Start' erscheint, innerhalb von drei Sekunden zehnmal O, damit Ihr den Sepia-Modus aktiviert. Die korrekte Eingabe wird Euch wieder durch das kurze, weiße Aufleuchten des Bildschirms, einen Sound, und das Einblenden des Namen des Cheats signalisiert.



CRASH BANDICOOT 3: WARPED

Spyro the Dragon-Demo
Um das Spyro the Dragon-Demo zu aktivieren, müßt Ihr im Hauptmenü die Tastenfolge O, O, O, O, O, O, O, O, □ eingeben.



Hot Cold-Level
Ist Euch schon mal das 'Alien crossing'-Schild, das in der Mitte des vierzehnten Levels auf der linken Seite steht, aufgefallen? Rennt direkt in das Schild, um in den 31. Level teleportiert zu werden.

Eggipus Rex-Level
Um in den Eggipus Rex-Level zu gelangen, müßt Ihr in den elften Level, und Euch von dem Dinosaurier jagen lassen. Während dieser Jagd versuchen Flugsaurier, Euch zu fangen. Laßt Euch vom zweiten erwischen, um in den 32. Level zu gelangen.

Feuerwerk
Sammelt alle Relikte und Gems in den einzelnen Levels, auch im Hot Cold- und im Eggipus-Level. Danach geht Ihr zu Crashs Schwester in der Nähe des Speicher-Punktes, wo Ihr ein weiteres, durchsichtiges Gem findet. Wenn Ihr das Gem einsammelt, startet ein Feuerwerk, und in der Statistik erscheint ein Vollständigkeitsgrad von 105%.



BODY HARVEST





Verschiedene Cheats
Damit Ihr die folgenden Cheats aktivieren könnt, müßt Ihr anstelle Eures Namens zu Beginn des Spiels 'ICHEAT' eingeben. Die angeführten Tastenfolgen gebt Ihr dann während des Spiels ein.

Alle Waffen: ....A, O, ↓, →, ↑, A, O
Waffen-Power-Up: ......O, O, O, Z, Z, O, O
Surrealer Modus: ......O, O, O, O, O, A, O
Aliens mit dicken Beinen: ....O, A, O, O
Mutierter Alien: ....↓, O, Z, Z, →, O
(Diesen Cheat müßt Ihr eingeben, wenn Ihr direkt vor einem Alien steht. Der Alien wird dann mutieren.)

Zusätzliche Schwierigkeitsstufen
Wenn Ihr Euch in der Auswahl der Schwierigkeitsstufe befindet, und oft genug O drückt, solltet Ihr die Schwierigkeitsstufe 'Very Easy' einstellen können. Entsprechend solltet Ihr durch häufigeres Drücken von O, die Schwierigkeitsstufe 'Very Hard' einstellen können.





ALL-STAR BASEBALL '99

Alien-Entführung
Stellt Euch vor, Euer Baseballteam wird auf ein Freundschaftsspiel von Außerirdischen entführt. Bei All Star Baseball '99 ist so etwas möglich. Ihr müßt dazu den Code 'ATEMYBUIK' im 'Enter Cheats'-Bildschirm eingeben und ein neues Spiel im 'Alienopolis' Stadion beginnen. Das zweite Team wird dann durch eine Alienauswahl mit dem Namen 'The Abductors', was soviel wie 'die Entführer' heißt, ersetzt.

Papierspieler
Um die Spieler wie Papierfiguren aussehen zu lassen, gebt Ihr im Cheat-Menü den Code 'prppaplyr' ein.

Leichtere erste Base
Damit Ihr leichter einen Spieler auf die erste Base bekommt, müßt Ihr ↑ drücken. Dadurch macht Euer Spieler einen Bunt. Haltet ↑ und schlagt den Bunt in Richtung der dritten Base. Der Ball wird dann unten an der Linie bei der dritten Base liegen bleiben. Eure Gegner werden zwar versuchen, Euren Spieler noch zu erreichen, sollten aber ohne jede Chance sein.

Leichte Strikes
Wenn Ihr Euch in der Defensive befindet, werft, und Euer Gegner versucht, einen Bunt zu schlagen und den Ball verfehlt, wird er beim zweitenmal versuchen, nochmals einen Bunt zu schlagen. Drückt dann anstelle von A zum Werfen B. Der Pitcher wird den Ball daraufhin ins Aus werfen, wo Ihn der Batter nicht erreichen kann. Der Batter wird trotzdem versuchen, den Ball zu schlagen, und einen Strike kassieren.

Schneller rennen
Wenn Ihr mit Eurem Spieler auf eine Base zurennt und mehrmals schnell hintereinander auf Z drückt, läuft der Spieler schneller. Das funktioniert auch, wenn Ihr auf eine Base zurückrennt. Drückt dann mehrmals schnell auf R, um den Spieler schneller laufen zu lassen.

Mehr Würfe
Um eine größere Auswahl an Würfen zur Verfügung zu haben, müßt Ihr Z oder L drücken und gedrückt halten. Jetzt solltet Ihr aus acht Würfen auswählen können, unter denen sich auch der 'spit-fastball' und der 'screwball' befinden.



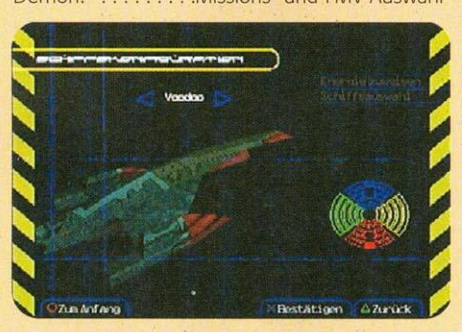
AZURE DREAMS

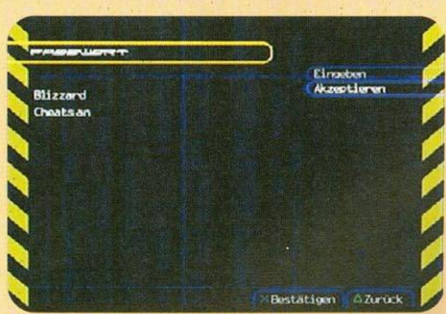
Rennbahn-Cheat
Für diesen kleinen Trick müßt Ihr das Spiel zunächst beim Haus Eurer Mutter speichern. Dann geht Ihr auf die Rennbahn, und kauft in jeder Selektion zehn Tickets. Dann startet Ihr das Rennen und macht überhaupt nichts. Findet heraus, wer das Rennen gewinnt, ladet das Spiel neu, und geht wieder auf die Rennbahn. Setzt diesmal zehn Tickets auf den Gewinner des vorherigen Rennens (das Rennen vor dem Reset und dem erneuten Laden). Startet dann das Rennen, und macht wieder überhaupt nichts. Das Rennen sollte das gleiche Endergebnis haben, wie das Rennen, das Ihr gesehen habt, bevor Ihr erneut geladen habt.

COLONY WARS: VENGEANCE

Verschiedene Codes
Die folgenden Codes müßt Ihr als Paßwort eingeben. Achtet dabei auf die Groß-/Kleinschreibung.

Vampire: .... Unsichtbarkeit
Tornado: .... Alle Waffen
Thunderchild: .... Alle Schiffe freischalten
Dark Angel: ..... Primärwaffe immer verfügbar
Chimera: .... Unendliche Sekundärwaffen
Avalanche: .... Unendlich Nachbrenner
Hydra: .... Unendlich Geld
Demon: .... Missions- und FMV-Auswahl





Cheat-Modus
Den Cheat-Modus, in dem Euch unendlich viele Sekundärwaffen, eine Missionsauswahl und weitere Cheats zur Verfügung stehen, aktiviert Ihr, indem Ihr den Code 'Blizzard' als Paßwort eingebt. Wie bei den anderen Codes, müßt Ihr auch hier auf die Groß-/Kleinschreibung achten.

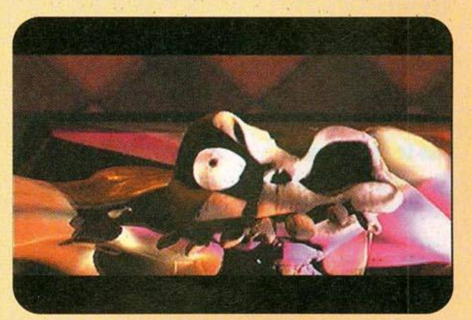
Cheats deaktivieren
Um die Cheats wieder zu deaktivieren, gebt Ihr den Code 'Stormlord' als Paßwort ein. Auch hier müßt Ihr wieder auf die Groß-/Kleinschreibung achten.



MEDIEVIL







Cheat-Menü
Ihr befindet Euch gerade in irgendeinem Level, und wißt einfach nicht, wie Ihr ihn beenden könnt? Kein Problem! Geht zunächst in den Pausenmodus. Dann drückt Ihr L2, haltet die Taste gedrückt, und gebt die Tastenfolge **O**, **O**, □, △, △, O, **O**, **O**, □, △ ein. Danach erscheint unter den Steurerungsoptionen ein weiteres Menü mit der Bezeichnung 'Tricks'. Hier findet Ihr unter anderem einen Menüpunkt 'Level überspringen'. Es kommt vereinzelt vor, daß der Code nicht beim ersten mal funktioniert, Ihr müßt das Spiel dann nochmals laden.

Debug-Menü
Einige von Euch halten die Debug-Funktionen in einigen Spielen vielleicht für überflüssig. Dennoch können solche Funktionen manchmal recht hilfreich sein. Bei MediEvil könnt Ihr unter anderem zwischen den verschiedenen Kameraperspektiven wechseln. Geht dazu zunächst wieder in das Pausenmenü. Dann drückt Ihr L2 und haltet die Taste gedrückt, während Ihr die Tastenfolge △, O, △, O, O, △, **O**, O, **O**, **O**, **O**, O, **O**, **O**, △, **O**, O, **O**, **O**, △, O, **O**, O, O, **O** eingebt. Daraufhin werden sowohl das Cheat-Menü, als auch die Debug-Funktionen freigeschaltet. Eventuell müßt Ihr das Spiel nochmals laden, wenn der Code nicht auf Anhieb funktioniert.



TENCHU: STEALTH ASSASSIN

99 Gegenstände mitnehmen
Für diesen Cheat müßt Ihr Euch ins Menü für Ausrüstungsgegenstände begeben und dort L1 gedrückt halten. Gebt dann die Tastenfolge ○, ○, ○, ○, □, □, △, □ ein, und Ihr könnt bis zu 99 Gegenstände mitnehmen.

Alle Ausrüstungsgegenstände
Diesen Cheat müßt Ihr wieder im Menü für Ausrüstungsgegenstände eingeben. Haltet R1 gedrückt und gebt dann den Cheat ein. Die Tastenfolge ist diesmal ○, ○, ○, ○, □, △, ○. Danach habt Ihr Zugriff auf alle Ausrüstungsgegenstände, die sich im Spiel befinden.

Mehr Ausrüstungsgegenstände
Mit diesem Cheat erhöht Ihr die Anzahl der einzelnen Ausrüstungsgegenstände, die Ihr in den Regalen liegen habt. Haltet dazu L2 gedrückt und gebt dann die Tastenfolge ○, ○, ○, ○, □, □, △, X ein.

Lebensenergie auffüllen
Um bei Tenchu Eure Lebensenergie wieder aufzufüllen, geht Ihr in das Pausenmenü und gebt die Tastenfolge ○, ○, ○, ○, □, □, △, □ ein.

Alle Level freischalten
Damit Ihr bei Tenchu Zugriff auf alle Level erhaltet, begebt Ihr Euch in das Level-Auswahl-Menü und haltet R2 gedrückt. Dann gebt Ihr die Tastenfolge ○, ○, ○, ○, □, □, △, □ ein. Die richtige Eingabe des Cheats wird Euch akustisch bestätigt.

Andere Level-Layouts
Damit Ihr den Levels bei Tenchu ein anderes Aussehen geben könnt, müßt Ihr Euch wieder in das Level-Auswahl-Menü begeben. Dort haltet Ihr dann R1 gedrückt und gebt die Tastenfolge ○, ○, ○, ○, □, □, △, X ein.

Japanische Sprachausgabe
Ihr gehört zu den Japan-Fans? Dann geht doch mal in das Level-Auswahl-Menü, haltet L1 gedrückt und gebt die Tastenfolge ○, ○, ○, ○, □, □, △, X ein. Ab dem zweiten Level werdet Ihr dann von einer japanischen Sprachausgabe unterhalten, die Texte ändern sich dadurch aber nicht.

Alternatives Outfit für Ayame
Damit Ihr Ayame ein weiteres Outfit verpassen könnt, müßt Ihr Euch in das Menü mit den Ausrüstungsgegenständen begeben. Dort gebt Ihr dann die Tastenfolge ○, ○, ○, ○, □, □, △, ○ ein. Danach wird automatisch das Rüstungs-Item selektiert. Wählt dann Ayame als Charakter aus und verseht sie mit dem dritten Outfit. Anschließend müßt Ihr ein neues Spiel beginnen, um Ayame in dem Outfit bewundern zu können.



TWISTED METAL 3

Unendlich Specials
Damit Euer Charakter zu Beginn des Spiels eine unbeschränkte Anzahl seiner Spezial-Waffe zu Verfügung hat, müßt Ihr als Paßwort die Tastenfolge L1, L1, R1, R1, R1 eingeben. Wenn Ihr den Code eingegeben habt, gelangt Ihr wieder in das Hauptmenü.

Minion
Um in der Fahrzeugauswahl auf Minion zurückgreifen zu können, müßt Ihr die Tastenfolge ○, ○, ○, ○, ○ als Paßwort eingeben. Habt Ihr den Code eingegeben, gelangt Ihr wieder in das Hauptmenü.







Sweet Tooth
Sweet Tooth nehmt Ihr in die Fahrzeugauswahl auf, wenn Ihr die Tastenfolge ○, ○, ○, ○, ○ als Paßwort eingebt. Auch hier gelangt Ihr nach der Eingabe des Codes wieder in das Hauptmenü.

Club Kid's House-Level
Wenn Ihr bei Twisted Metal 3 als Paßwort die Tastenfolge ○, ○, ○, □, □ eingebt, findet Euer nächstes Deathmatch, unabhängig davon, welchen Level Ihr dafür auswählt, im Club Kid's Bonus-Level statt. Wenn Ihr den Code eingegeben habt, gelangt Ihr wieder in das Hauptmenü.

Warehouse-Level
Um ein Deathmatch im Warenhaus abhalten zu können, gebt Ihr die Tastenfolge □, □, □, ○, ○ als Paßwort ein. Welchen Level Ihr für das Deathmatch auswählt, ist dabei einerlei, denn Ihr werdet auf jeden Fall im Warehouse-Level spielen. Nach der Eingabe des Codes gelangt Ihr wieder in das Hauptmenü.

Demo-Level
Damit Euer nächstes Deathmatch im Demo-Level stattfindet, den Ihr zeitweise im Hauptmenü und in der Paßworteingabe im Hintergrund seht, gebt Ihr die Tastenfolge ○, ○, ○, ○, ○ als Paßwort ein. Habt Ihr ihn eingegeben, bringt Euch auch dieser Code wieder in das Hauptmenü zurück. Auch hier ist es egal, welchen Level Ihr nach der Eingabe des Codes für Euer Deathmatch auswählt.

Einstellungen speichern
Wenn Ihr bei Twisted Metal 3 als Paßwort die Tastenfolge START, START, START, START, START eingebt, und ein neues Spiel startet, werdet Ihr aufgefordert, zu speichern. Auf diese Weise könnt Ihr Einstellungen, die Ihr zwischen der Eingabe des Codes und dem Spielbeginn vornehmt, speichern.

Bonus Audio-Track
Wenn Ihr Eure Twisted Metal 3-CD mal in einen normalen CD-Player eingelegt habt, ist Euch sicherlich aufgefallen, daß sich auf der CD ein weiterer Track mit Audio-Daten, d.h. ein Track mit Musik und Voice-Samples aus dem Spiel, befindet.

Special Moves
Gebt die Tastenfolgen während des laufenden Spiels ein.

Unsichtbarkeit (drei Sek.): .... ○, ○, ○, ○.
Einfrieren: .... ○, ○, ○.
Sprung: .... ○, ○, ○.
Waffe nach hinten abfeuern: .... ○, ○, ○.



C&C: TIBERIUMKONFLIKT - PLATINUM

Level-Codes
GDI:

Mission 2: 45P55BEN4
Mission 3: GCSA7DA419
Mission 4: C9ROF2AD0
Mission 5: OXL3NYNNO
Mission 6: 5O6262HHJ
Mission 7: GTJ2NBE51
Mission 8: RZ6MTG54Y
Mission 9: C99X345PC
Mission 10: .... EAYHKOSNI
Mission 11: 45P5Q0XAO
Mission 12: MWLJPU955
Mission 13: SZMYPPPOF8
Mission 14: GTJ2PV460
Mission 15: 457ED7G0U

NOD:

Mission 2:	C99FAXKW8
Mission 3:	RZNLQZ3NL
Mission 4:	W1954XWLF
Mission 5:	W15DASRS8
Mission 6:	8PH1MR53W
Mission 7:	GTJKWOHDK
Mission 8:	YKK424K3D
Mission 9:	874LCPUT4
Mission 10:	A8SHPAHXW
Mission 11:	OX3UKOP94
Mission 12:	QGDUMSK2J
Mission 13:	SZP09VDSB

Spezialmissionen:

Mission 2:	SZ4VH22RY
Mission 3:	878FR0G1M

Versteckte Missionen

Um die Missionen der Covert Operation zu aktivieren, gebt Ihr bei der Paßworteingabe 'COVERTOPS' ein. Auf der GDI-CD befindet sich ein weiterer Spezialauftrag. Mit dem Code 'PATSUX' könnt Ihr auch diesen aktivieren.

Japan-Modus

Wenn Ihr das Spiel im Japan-Modus spielen wollt, gebt Ihr bei der Paßworteingabe den Code 'GODZILLA' ein.

Gesamte Karte sichtbar

Für diesen Cheat müßt Ihr, während das Spiel lädt, die Tasten R1 + R2 + L1 + L2 + O + □ gleichzeitig drücken und gedrückt halten. Wenn das Briefing erscheint, könnt Ihr die Tasten wieder loslassen. Jetzt sollte die gesamte Karte sichtbar sein. Alternativ zu diesem Code könnt Ihr während des Spiels in den Pausenmodus gehen und die Tastenfolge O, O, O, O, O, □, R1, O, O, O drücken.

Ionen-Kanone

Damit Ihr während des Spiels sofort die Ionen-Kanone zur Verfügung habt, geht Ihr in den Pausenmodus und gebt die Tastenfolge O, O, O, O, O, O, O, O, O, X, □, △ ein.

Luftangriff

Diesen Code gebt Ihr ebenfalls im Pausenmodus ein. Mit O, O, O, O, O, O, O, O, O, X, □, O erhaltet Ihr sofort einen Luftangriff.

Nuklearangriff

Um sofort eine Atombombe auf Euren Gegner abzufeuern, geht Ihr wieder in das Pausenmenü und gebt die Tastenfolge O, O, O, O, O, O, O, O, O, X, O, X ein.

5000 Credits

Für den Fall, daß Euch mal die Credits ausgehen, könnt Ihr in das Pausenmenü gehen und die Tastenfolge O, O, O, O, L1, O, O, O, O eingeben. Danach solltet Ihr 5000 Credits erhalten.

NFL BLITZ

Fette Spieler

Geht während des Spiels in den Pausenmodus und drückt O, O, O, O, O, O, O, O. Eure Spieler nehmen innerhalb kürzester Zeit unglaublich zu.

Das wahre Saison-Ende

Damit Ihr das wahre Saison-Ende erreicht, müßt Ihr diesen Modus mit einer Punktzahl von mindestens 90.0 oder höher durchspielen.

Cheat-Codes

Die folgenden Codes müßt Ihr im Versus-Bildschirm eingeben. Die Nummern geben an, wie oft Ihr eine bestimmte Taste drücken müßt. Die erste steht dabei für 'Turbo', die zweite für 'Jump' und die dritte für 'Pass'. Danach müßt Ihr die angegebene Richtungstaste auf dem Steuerkreuz drücken.

Große Köpfe:	2-0-3 O
Prozentsatz der Field Goals anzeigen:	0-0-1 O
Keine Computerunterstützung:	0-1-2 O
Nebel:	0-3-0 O
Dichter Nebel:	0-4-1 O
Schneller:	4-0-4 O
Stärkeres Team:	2-3-3 O
Stärkere Blocker:	3-1-2 O
Stärkere Defense:	4-2-1 O
Stärkere Offense:	3-1-2 O
Namen verstecken:	1-0-2 O
Keine First Downs:	2-1-0 O
Größeres Feld:	0-2-1 O
Größerer Ball:	0-5-0 O
Keine zufälligen Fumbles:	4-2-3 O
Schnelle Pässe:	2-5-0 O
Unbegrenzt Turbo:	5-1-4 O
Zufällige Spieler:	1-1-5 O
Kleine Spieler:	3-1-0 O
Stärkerer Computergegner:	3-1-4 O
Kein Aus:	2-1-1 O
Super Quarterback:	3-4-2 O
Große Köpfe:	0-4-0 O
Kopfloses Team:	1-2-3 O
Hyper Blitz:	5-5-5 O bzw. 0-4-5 O
Unsichtbar:	4-3-3 O
Späte Treffer:	0-1-0 O
Nachts spielen:	2-2-2 O
Keine Fumbles:	4-2-3 O
Keine Köpfe:	3-2-1 O
Keine Interceptions:	3-4-4 O
Keine Punts:	1-5-1 O
Tournier-Modus:	1-1-1 O
Stadion abschalten:	5-0-0 O
Bodennebel:	2-3-2 O
Große Spieler:	1-4-1 O
Stärkere Field Goals:	1-2-3 O

Versteckte Spieler

Gebt die folgenden Namen in der Option 'Enter Name for Record Keeping' mit der dazugehörigen PIN-Nummer ein. Die korrekte Eingabe wird Euch akustisch bestätigt.

Turmell:	0322
Sal:	0201
Jason:	3141
Jenifr:	3333
Daniel:	0604
Japple:	6660
Root:	6000
Luis:	3333
Mike:	3333
Gentil:	1111
Brain:	1111
Forden:	1111
Skull:	1111
Carltn:	1111
Shinok:	8337
Raiden:	3691
Thug:	1111
Van:	1234
Billz:	0526
Zz:	1221
Jimk:	5651
Marka:	1112
Ed:	3246
Todd:	1122
Mitch:	4393
John:	5158
Josh:	4288
Ryan:	1029
Beth:	7761
Brian:	0818
Grinch:	2220
Paulo:	0517
Lt:	7777
Nico:	4440
Gatson:	1111
Guido:	6765
Rog:	8148
Monty:	1836
Shun:	0530
Gene:	0310
Paula:	0425
Dbn:	6969

PART 2

Markus Häberlein

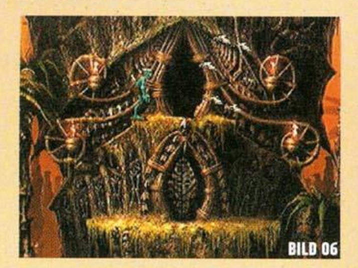
ODDWORLD ABE'S EXODDUS
PLAYER'S GUIDE

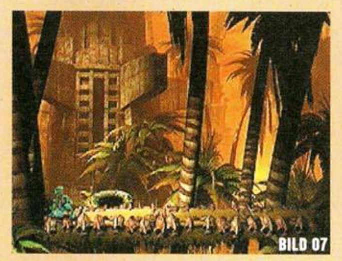
LEVEL 2: NECRUM

Nach einer kleinen Jump'n Run-Einlage kommt Ihr zu der Grabstätte. Nachdem Ihr alle Hinweise gefunden habt, öffnet sich das Tor. Geht hindurch und prägt Euch den Hinweis gut ein. Springt durch das äußere Vogelportal (Bild 6) und schleicht Euch an den Fleeches vorbei (Achtung, nicht auf Slurgs treten!). Zerstört die Geisterfalle und betätigt die beiden Hebel, um die Türe zu öffnen. Jetzt ist Schnelligkeit gefragt! Betätigt alle Hebel und flüchtet vor den Fleeches rechtzeitig durch die Türen. Nach einem kleinen Fleech-Marathon kommt Ihr zu einer Tür mit einem Hinweisportal daneben. Geht rechts hinunter und lernt, Euch unsichtbar zu machen. Rollt schnell an den Fleeches vorbei und sucht die rettende Tür. Lauft den Weg entlang und springt in den Brunnen. Rollt links an dem Brunnen vorbei (Bild 7) und benutzt das Vogelportal. Springt zu dem Schalter, betätigt ihn und schleicht Euch an dem unteren Slig vorbei. Entschärft die beiden Tretminen und legt den Schalter um. Aktiviert die untere Mine und laßt den Blechkameraden hineinlaufen. Rettet die beiden Mudokons und begebt Euch in den Brunnen.

LEVEL 3: SCRAB-HÖHLE

Benutzt wieder das Loch, aus dem Ihr gerade gekommen seid und legt den Schalter auf der rechten Seite um. Durch den Brunnen kommt Ihr nach oben, wo Ihr mit dem Scrab einen Fleech erledigen könnt (Rache ist süß, du Mistvieh!!). Klettert noch eine Etage tiefer und zieht an dem Ring, um an die Geisterfalle zu gelangen. Lauft im Hintergrund den Fleeches davon, springt in den Brunnen und macht Euch unsichtbar. Rennt an dem Scrab vorbei und zieht Euch zu der Türe hoch. Lauft nach rechts und springt in den Brunnen. Besetzt den Scrab und macht aus dem Fleech Hackfleisch. Öffnet die Falle und klettert nach unten. Geht weiter und macht Euch bei den Fleeches unsichtbar. Rennt an dem Scrab vorbei und klettert nach oben. Zerstört die Falle und benützt die Tür. Besetzt


BILD 06


BILD 07

den Scrab und geht ganz nach links. Verlaßt ihn und besetzt den zweiten. Lauft nach links, laßt den Scrab frei und geht an dem rechten Scrab langsam vorbei. Vergeßt aber nicht, den Fleech zu töten. Die beiden Streithähne fallen nun übereinander her, und Ihr müßt nur noch einen töten. Sperrt den übriggebliebenen Scrab nun rechts ein und verlaßt ihn. Öffnet beide Schlösser und geht durch die Tür hindurch. Durchschreitet alle Türen und rollt in den Stein hinein (Bild 8). Springt über den Kopf des Scrabs in das Portal und legt den Schalter um. Fordert Eure beiden Artgenossen zum Mitkommen auf und klettert nach unten. Der linke Schalter aktiviert die Sägen, der rechte schaltet sie wieder aus. Habt Ihr die Mudokons sicher zum Portal geleitet, steigt Ihr in den Brunnen und befindet Euch wieder an der Ausgangsposition. Geht durch das Portal und springt in den Brunnen. Lauft durch die Tür, bei der Euch der Brunnen wieder ausspuckt. Klettert am ersten Absatz nach unten und versucht, die Falle zu zerstören, bevor Euch die Fleeches erreichen. Kehrt wieder auf die obere Ebene zurück lauft nach links, legt den Schalter um, zerschlagt die Falle und macht Euch aus dem Staub. Kehrt zur Ausgangsposition zurück und wählt die rechte Tür. Lockt die Fleeches hinter Euch her, so daß sie bei dem Scrab landen. Besetzt den Scrab und killt die schleimigen Würmer. Öffnet die Falle, macht Euch unsichtbar, schleicht Euch an dem Scrab vorbei und befreit die Geister. Geht durch die Tür und springt in den Brunnen. Spurtet an dem Scrab vorbei, hüpft in die linke Röhre und holt Euch schnell den Unsichtbarkeitszauber. Rennt nun zur rechten Röhre, macht Euch unsichtbar und zerstört die Geisterfalle. Kehrt zurück, springt in den rechten Brunnen und nehmt gleich die Türe am anderen Ende. Spurtet an den Fleeches vorbei, fangt den Scrab und schleicht Euch an die Fleeches heran. Legt den Schalter um, steigt auf den Absatz und besetzt den Scrab. Befreit den Geist, macht Euch unsichtbar, beseitigt die Barriere und geht durch die Tür. Legt den Schalter um, lockt die Fleeches in Richtung des Scrab, besetzt ihn und verarbeitet die Würmer zu Brei. Sperrt den Scrab rechts ein und geht durch die Röhre hindurch. Schleicht Euch an den Fleeches vorbei, zerstört die Geisterfalle und flüchtet schnell durch die Röhre. Laßt den Scrab frei, macht Euch unsichtbar und flüchtet durch die Tür. Geht durch die hintere mittlere Türe, rennt, was Euer Abe hergibt, benutzt die Röhren und zerschlagt alle Fallen. Flüchtet vor dem Scrab und hechtet Euch an den Felsvorsprung (Bild 9). Zerschlagt das letzte Schloß und benutzt den Ausgang. Nehmt nun den obersten Eingang und schleicht Euch ganz nach unten. Zerschlagt die Falle und laßt Euch von der Röhre nach oben katapultieren. Lauft nach rechts, klettert nach oben, macht Euch unsichtbar und laßt Euch mit den Fleeches nach unten fallen. Rennt an dem Scrab vorbei, öffnet die Falle und begebt Euch schnell zum Ausgang. Geht jetzt durch die linke und letzte Tür hindurch, hängt Euch an den rechten Absatz (Bild 10) und lockt den Scrab hinunter. Legt den Hebel um und hetzt die beiden Sreithähne aufeinander. Sperrt nun den übriggebliebenen Scrab aus, öffnet die Falle und durchschreitet die offene Tür. Zerschlagt die beiden Fallen, laßt Euch aber nicht von dem Scrab erwischen. Nutzt die Felsvorsprünge und die Röhre als Fluchtmöglichkeit. Durchschreitet die Tür, springt in die linke Röhre und spurtet vom Absatz aus zu der Geisterfalle. Zerschlagt sie und flüchtet vor dem Scrab unter den niedrigen Felsen (Bild 11). Klettert nach oben, springt zweimal in die

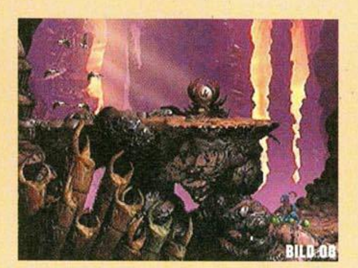

BILD 08


BILD 09


BILD 10


BILD 11

Röhre und Ihr könnt zu der rechten Falle spurten. Kehrt zu Eurem Ausgangspunkt zurück und benutzt die linke Röhre. Geht durch die Türe hindurch und rennt so schnell wie noch nie in Eurem Leben. Spurtet durch die Beamer und paßt auf, daß Ihr nicht irgendwo hängenbleibt, es wäre Euer sicherer Untergang. Verschnauft auf dem Felsvorsprung ein wenig (Bild 12) und speichert auf alle Fälle ab. Rennt weiter, besetzt den Slig, geht durch den Beamer und schützt Euch vor den angreifenden Slogs mit Waffengewalt. Zerschlagt die Falle und macht Euch unsichtbar, bevor der Fleech Euch erreichen kann. Öffnet alle Fallen und flüchtet durch die offene Tür. Zerstört die Falle und leitet Eure fünf Freunde durch das Portal in die Freiheit. Kehrt zum Necrum zurück und springt in die rechte Röhre hinein.

to be continued...

LESER-CHARTS 01/99

1.	Tekken 3 (Namco, PS)
2.	Gran Turismo (SCED, PS)
3.	Metal Gear Solid (Konami, PS)
4.	Colin McRae Rally (Codemasters, PS)
5.	C & C - Gegenschlag (Electronic Arts, PS)
6.	F1 World Grand Prix (Nintendo, N64)
7.	MediEvil (SCED, PS)
8.	Banjo-Kazooie (Rare, N64)
9.	Resident Evil Platinum (Virgin, PS)
10.	Final Fantasy VII (Square, PS)

HÄNDLER-CHARTS SoftCom

1.	Tomb Raider 3 (Eidos, PS)
2.	Parasite Eve (Square EA L.L.C., PS)
3.	Tenchu: Stealth Assassin (Activision, PS)
4.	F-Zero X (Nintendo, N64)
5.	Apocalypse (Activision, PS)
6.	Colony Wars Vengeance (Psygnosis, PS)
7.	C & C - Gegenschlag (Electronic Arts, PS)
8.	Test Drive 5 (Electronic Arts, PS)
9.	Wild 9 (Acclaim, PS)
10.	1080° (Nintendo, N64)

FUN GENERATION CHARTS

1.	Legend of Zelda: Ocarina of Time (Nintendo, N64)
2.	Metal Gear Solid (Konami, PS)
3.	FIFA 99 (Electronic Arts, PS)
4.	WCW vs nWo Revenge (Konami, N64)
5.	Tomb Raider 3 (Eidos, PS)
6.	Virtua Fighter 3tb (Sega, Dreamcast)
7.	Tetris DX (Nintendo, Game Boy Color)
8.	TOCA 2 Touring Cars 2 (Codemasters, PS)
9.	Xenogears (Square, PS)
10.	wipEout 64 (Psygnosis, N64)

JAPAN-CHARTS 01/99

1.	Legend of Legaia (Sony, PS)
2.	Dokapon! Anger of the Iron Sword (Asmik, PS)
3.	Vampire Savior - Ex Edition (Capcom, PS)
4.	Beatmania (Konami, PS)
5.	FIFA World Cup 98 (Electronic Arts, PS)
6.	Pocket Monsters Pikachu (Nintendo, Game Boy)
7.	Zeus Carnage Heart Second (Artdink, PS)
8.	Metal Gear Solid (Konami, PS)
9.	Simple 1500 Series Vol.1. (Culture Pub., PS)
10.	Romance of the Three Kingdoms 6 (Koei,PS)

USA-CHARTS 01/99

1.	WCW vs nWo Revenge (THQ, N64)
2.	Metal Gear Solid (Konami, PS)
3.	NBA Live 99 (Electronic Arts, PS)
4.	Crash Bandicoot Warped (Sony, PS)
5.	WCW Nitro (THQ, PS)
6.	Pokemon Blue (Nintendo, Game Boy)
7.	Colony Wars Vengeance (Psygnosis, PS)
8.	Pokemon Red (Nintendo, Game Boy)
9.	Cool Boarders 3 (989 Studios, PS)
10.	Xenogears (Square EA L.L.C., PS)

SPECIAL CHARTS

Spiele, die man selbst seinem Todfeind nicht zu Weihnachten schenken würde
(ohne bestimmte Reihenfolge)

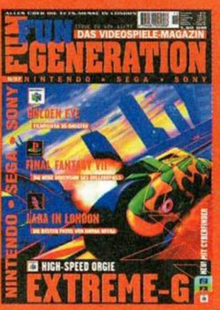
- Breakpoint Tennis (Laguna, PSX)
- Rise 2 Resurrection (Acclaim, PSX)
- Hyper Formation Soccer (Human, PSX)
- Last Dynasty (Laguna, PSX)
- C - The Contra Adventure (Konami, PSX)
- Captain Commando (New Corporation, PSX)
- Chronicles of the Sword (Psygnosis, PSX)
- Creature Shock (Argonaut, PSX)
- Dual Heroes (Mitsui, N64)
- adidas Power Soccer 98 (Psygnosis, PSX)

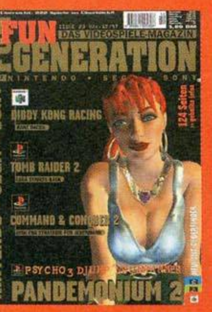
Mitmachen und mitgewinnen! Schreibt Eure drei bevorzugten Konsolentitel auf eine ausreichend frankierte Postkarte und sendet diese bitte an: FUN GENERATION, „Charts", Max-Planck-Str. 13. 97204 Höchberg. Zu gewinnen gibt es wieder drei Überraschungspakete. Einsendeschluß ist der 12. Januar 1999. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

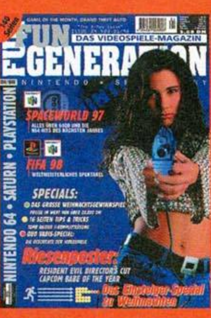
Die Gewinner aus FG 12/98: Johannes Gill aus München, Dietmar Baier aus Zuffenhausen und Michaela Brömme aus Wuppertal

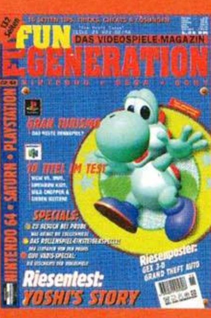
FUN GENERATION BACK ISSUES



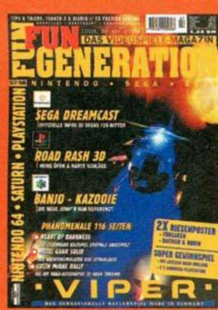








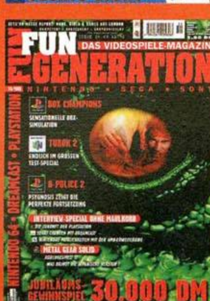


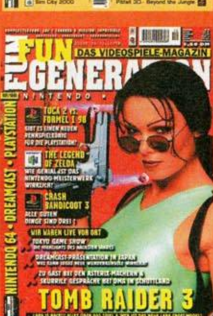












FG 02/97 ☐	FG 12/97 ☐	FG 08/98 ☐
FG 08/97 ☐	FG 01/98 ☐	FG 09/98 ☐
FG 09/97 ☐	FG 02/98 ☐	FG 10/98 ☐
FG 10/97 ☐	FG 04/98 ☐	FG 11/98 ☐
FG 11/97 ☐	FG 07/98 ☐	FG 12/98 ☐

pro Heft 5,80 DM = ☐

+ Porto (3,- DM, ab 3 Hefte 4,- DM - Ausland: 8,- DM, ab 3 Hefte 12,- DM) ☐

Gesamtbetrag:

Adresse:

Name, Vorname

Straße, Haus-Nummer

Plz, Wohnort

Bitte Gesamtbetrag per Verrechnungsscheck, in Briefmarken oder Scheinen mit ausgefülltem Coupon an folgende Adresse schicken:
Fun Generation · „Back Issues" · Max-Planck-Str. 13 · 97204 Höchberg

PS

HALLO KAMMERJÄGER!

A BUG'S LIFE

DISNEY-QUALITÄT AUF DER PLAYSTATION?

N64

OH MY GOD! THEY KILLED KENNY!

SOUTH PARK

DIE KULTIGE CARTOON-UMSETZUNG IM TEST

PS

NAMCO NIMMT KURS AUF DEN RENNSPIELTHRON

R4 RIDGE RACER TYPE 4

SPIEL UND JOGCON IM HÄRTETEST

PS

KLASSIKER IM NEUEN GEWAND!

R-TYPE DELTA

SHOOT'EM UP-NACHSCHUB FÜR DIE PLAYSTATION

N64

MIT VOLLGAS UND 4MBYTE ÜBER'N N64-HIGHWAY

TOP GEAR OVERDRIVE

SECHS GÄNGE - SECHS PUNKTE?

DC

NEUE KONSOLE - NEUES GLÜCK?

DIE NACHBETRACHTUNG ZUM DREAMCAST-LAUNCH

SPIELENACHSCHUB ZUM JAHRESWECHSEL?

PS

VOODOO-ABENTEUER

AKUJI THE HEARTLESS

MIT CRYSTAL DYNAMICS IN DER HEXENKÜCHE

Nr. 37 ist ab dem 13.01.1999 am Kiosk

CyPressum

FUN GENERATION
Max-Planck-Straße 13
97204 Höchberg
Tel.: 0931 / 40691-0
Fax.: 0931 / 40691-23
Elektropost: redaktion@fungeneration.com

Chefredakteur:
Götz Schmiedehausen

stellv. Chefredakteur:
Fabian Döhla

Leitender Redakteur:
Daniel Johannes

Art Direction & Layout:
Kai Neugebauer

Textkorrektur:
Isabel Vahlsing

Freie Mitarbeiter:
Markus Appel, Andreas Binzenhöfer, Uwe Dietrich, Holger Gößmann, Stefan Hellert, Marcus Karyoti, René Schirmer, Markus Häberlein, Philipp Noack und Julian Ossent

Titel:
FG[art]Dept

Geschäftsführer:
Wolfgang Hartmann

Anzeigenleiter:
Wolfgang Hartmann
Tel.: 0931 / 40691-10
Fax.: 0931 / 40691-23

Anzeigen-Verkauf:
Rolf Ganzer
Tel.: 0931 / 40691-12
Maren Binder
Tel.: 0931 / 40691-13

Disponentin:
Birgit Latzel
Tel.: 0931 / 40691-11

Vertriebsleiter:
Axel Herbschleb

ABO-Service:
dsb-Abo-Service GmbH
74168 Neckarsulm
telefonisch erreichbar zwischen 8 und 18 Uhr
Tel.: 07132 / 95 92 31
Fax.: 07132 / 95 91 01
Elektropost: vogelabo@dsb.net

Vertrieb Handelsauflage: Inland (Groß-, Einzel- und Bahnhofsbuchhandlung):Vereinigte Motor-Verlage GmbH & Co. KG, Leuschnerstr.1, 70612 Stuttgart, Tel: (0711)1 82-01, Telex 7 21 593, Ausland: Deutscher Pressevertrieb Buch, Hansa GmbH, Postfach 10 16 06, 20010 Hamburg,Tel: (040) 2 37 11-0, Telex 2 162 401.

Bezugspreise: Jahresabonnement DM 62,40 (Inland), DM 79,20 (Ausland), Abonnement-Preise inkl. Versandkosten. Einzelhefte Inland und Ausland: DM 5,80 - Versandkosten.

Zahlung Abonnement: nur auf Postgirokonto Stuttgart (BLZ 600 100 70) 211 717-707

Bankverbindungen:
Vogel Verlag und Druck GmbH & Co. KG
Dresdner Bank AG, Würzburg
(BLZ 790 800 52) 314 889 000
Bayerische Vereinsbank AG, Würzburg
(BLZ 790 200 76) 2 506 173
Kreissparkasse, Würzburg
(BLZ 790 501 30) 17 400
Postgirokonto Nürnberg
(BLZ 760 100 85) 99 91-853

Bezugsmöglichkeiten: Bestellungen nehmen der Verlag und alle Buchhandlungen im In- und Ausland entgegen. Abbestellungen sind jederzeit möglich. Sollte die Zeitschrift aus Gründen, die nicht vom Verlag zu vertreten sind, nicht geliefert werden können, besteht kein Anspruch auf Nachlieferung oder Erstattung vorausbezahlter Bezugsgelder.

Druck: Vogel Verlag und Druck GmbH & Co. KG, 97064 Würzburg.
Lithos: Cyblon Computergrafik GmbH, 97204 Höchberg

Verlag:
CyPress Verlags GmbH
Max-Planck-Straße 13
97204 Höchberg

Anzeigenpreise: Anzeigenliste Nr. 3 vom 1.1.1997

Hilfsmittel dieser Ausgabe: South Park Vol. 4-6, Granini Fruchtsaft im Angebot, Tetris ohne Ende, „It's a me, Mario"-Soundtrack, Bob Sinclair, DJ Hell, Fear and Loathing in Las Vegas

Special Thanx: Nintendo, Sega, Electronic Arts, M&S Studios, Renate Frank und Laetitia Jauze

Very Special Thanx an: Euch Leser!

Freisteller des Monats: Frank „Fränki" Bogon



IV. Quartal 97 - 57.314
(verkaufte Ex.)

Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e.V.





Ihr Theo Kranz Partner im Ruhrgebiet
(nur Laden, kein Versand!)
dynatex
44135 Dortmund
Im Brückcenter

Theo Kranz Versand

Laden & Versand
97070 Würzburg
Juliuspromenade 11

AUSGEZEICHNET ZUM BESTEN VIDEO- UND COMPUTERSPIEL-SPEZIAL-VERSANDHÄNDLER AUF DER E3N-MESSE 1997 IN NÜRNBERG.

Laden
94032 Passau
Bahnhofstraße 28
AUSTRIA EXPRESS
PORTO ÖSTERREICH
6,90 DM zzgl. NN
Bestell-Hotline
Tel.: 0049/85173777

PlayStation

SONY PLAYSTATION DUAL SHOCK. 239,- DT. VERSION, INKL. KABEL, DEMO-CD UND ORIG. ANALOG PAD DUAL SHOCK
CONTROL PAD-VERSCH. FARBEN ... 29,95
CONTROL PAD ORIG.(VER. FARBEN) . 39,95
CONTR.PAD DUAL SHOCK ORIG. ... 59,95



CRASH BANDICOOT 3 (DEZ) (PSX) 89,95

CONTROL PAD DUAL SHOCK 39,95
CONTROLLER-VERLÄNGERUNG 19,95
(FARBIG, UNTERSTÜTZT RUMBLE-FKT.)
ORIG SONY CD-CASE 29,95
PLAYSTATION - SCHUTZHÜLLE 9,95
ORIG PLAYSTATION T-SHIRT 29,95
GAMEBUSTER-SCHUMMELMODUL .. 84,95
EQUALIZER - SCHUMMELMODUL .. 69,95
X-PLODER - CHEAT-CARTRIDGE 89,95
X-PLODER PROFESSIONAL (DEZ) . 139,95
RGB-KABEL (G-CON-, AV-ANSCHLUß) 19,95
LENKRAD JORDAN GP (INKL. PED.) 129,95
LENKRAD RUMBLE FORCE WHEEL . 149,95
JOYSTICK DOMINATOR 69,95
PISTOLE SCORPION (G-CON-KOMP.)69,95
PISTOLE ERAZER (G-CON KOMPAT.) . 69,95
MEM.CARD 15 BL.-ORIG.(VER.FARB.)36,95
MEMORY CARD 30 BLOCKS (2 IN 1)29,95
MEMORY CARD 60 BLOCKS (4 IN 1) 44,95
MEMORY CARD 120 BLOCKS 44,95
MEMORY CARD 720 BLOCKS 64,95



SPYRO THE DRAGON (PSX) 89,95 · BREATH OF FIRE 3 (PSX) 89,95 · BOX CHAMPIONS (DEZ) (PSX) 89,95 · TOCA TOURING CAR 2 (PSX) 89,95

360 89,95
5TH ELEMENT 89,95
ABE'S EXODDUS (ODDWORLD 2) .. 89,95
ACM 1918 (FEB) 89,95
ACTUA GOLF 3 79,95
ACTUA NHL HOCKEY '99 (JAN) 79,95
ACTUA SOCCER 3 (OLIVER BIERHOFF)79,95
AKUJI THE HEARTLESS (JAN)..... 99,95
ALL STAR TENNIS '99 89,95
ALUNDRA 89,95
APOCALYPSE 89,95
ASSAULT 89,95
ASTERIX (FEB) 89,95
ASTEROIDS 3D 84,95
ATLANTIS (DEZ) 89,95
AZURE DREAMS 89,95
BATMAN UND ROBIN 84,95
BIG AIR (JAN) 89,95
BIO FREAKS 79,95
BLAST RADIUS 89,95

rechtzeitig vorbestellen !!!
GAME BOY COLOR
GAMEBOY COLOR 139,-
GAMEBOY COLOR CLEAR PURPLE . 139,-
BUGS BUNNY & LOLA 54,95
CONKER'S POCKET TALES 59,95
GAME & WATCH GALLERY 2 44,95
HARVEST MOON 59,95
NBA JAM '99 44,95
POCKET BOMBERMAN 44,95
QUEST FOR CAMELOT 59,95
TETRIS DELUXE 44,95
TUROK 2 44,95

NUTZEN SIE UNSEREN BESONDEREN VORBESTELL-SERVICE! SIND BEI IHRER BESTELLUNG NICHT ALLE ARTIKEL LIEFERBAR, ZAHLEN SIE NUR PORTO FÜR DIE ERSTE LIEFERUNG, DIE NACHLIEFERUNG ERFOLGT PORTOFREI.* BESTELL-ANNAHME BIS 20 UHR. SIE KÖNNEN AUCH UNSER KOSTENLOSES PREISLISTEN-MAGAZIN MIT FRANKIERTEM (3 DM) UND ADRESSIERTEM RÜCKUMSCHLAG ANFORDERN.


ABE'S EXODDUS ODDWORLD 2 (PSX) 89,95

BLASTO 79,95
BLAZE 'N' BLADE (DEZ) 99,95
B-MOVIE 89,95
BOMBERMAN WORLD 79,95
BOX CHAMPIONS (DEZ) 89,95
BREATH OF FIRE 3-SPECIAL ED.(DEZ) 109,95
BREATH OF FIRE 3 (DEZ) 89,95
BRUNSWICK BOWLING (DEZ) 89,95
BUST A GROOVE 89,95
BUST A MOVE 4 (JAN) 89,95
C3 RACING (DEZ) 89,95
CAR COMBAT GAME 89,95

PSX-Version inkl. Demo-CD "Metal Gear Solid", 2 spielbare Level! solange Vorrat reicht!
O.D.T. (PSX) 89,95 · INT. SUPERSTAR SOC.'98 (PSX) 89,95 (N64) 99,95 · WILD ARMS (JAN) (PSX) 79,95 · PSYBADECK (PSX) 89,95

CENTIPEDE (DEZ) 89,95
COLIN MCRAE RALLY 89,95
COLONY WARS 2: VENGEANCE 89,95
COMMAND & CONQUER 2 89,95
COM.& CON. 2: GEGENSCHLAG ... 89,95
CONSTRUCTOR 89,95

TOMB RAIDER 3 (PSX) 99,95

COOL BOARDERS 3 89,95
CRASH BANDICOOT 3(+CD-CASE)(DEZ)89,95
CRIME KILLER 79,95
DEVIL DICE (JAN) 89,95
DIABLO 89,95
DODGEM ARENA (DEZ) 84,95
DREAMS (DEZ) 89,95
EARTHWORM JIM 3D (JAN) 89,95
FIFA '99 89,95
FINAL FANTASY VII 99,95
FORMEL 1 '98 99,95
FUTURE COP - LAPD 2100 89,95
G. DARIUS 89,95
GLOBAL DOMINATION (JAN) 89,95
GOLF PRO (DEZ) 94,95
GRAN TURISMO 89,95
HEART OF DARKNESS 89,95
HUGO 1 89,95
INT. SUPERSTAR SOCCER PRO'98 .. 89,95
KKND (JAN) 89,95
LEGEND 89,95
LEMMINGS 44,95
LIBERO GRANDE (DEZ) 89,95
LUCKY LUKE 89,95


C & C 2: GEGENSCHLAG (PSX) 89,95 · COLONY WARS 2 (PSX) 89,95 · HUGO 1 (PSX) 89,95 · FORMEL 1 '98 (PSX) 99,95

MADDEN NFL '99 89,95
MASTER OF MONSTERS (FEB) 99,95
MEDIEVIL 89,95
MEGA MAN BATTLE & CHASE 89,95
MEGA MAN LEGENDS 79,95
MONKEY HERO (FEB) 89,95
MOTO RACER 2 89,89
MR. DOMINO 79,95
MUSIC: MUSIC CREATION 89,95
NASCAR '99 89,95
NBA LIVE '99 (DEZ) 89,95

PlayStation PLATINUM
inkl. orig. Sony CD -Case solange Vorrat reicht!
HERCULES - PLATINUM (PSX) 49,95 · MICKEY'S WILD ADVENT. -PLATINUM (PSX) 49,95

NEED FOR SPEED 3 89,95
NFL EXTREME (JAN) 89,95
NHL '99 89,95
NINJA - SHADOW OF DARKNESS ... 89,95
O.D.T. 89,95

APOCALYPSE (PSX) 89,95 · AKUJI THE HEARTLESS (JAN)(PSX) 99,95 · LEMMINGS (PSX) 44,95 · BLAZE 'N' BLADE (PSX) 99,95

PERIHELIAN 89,95
PET IN TV - TAMAGOTCHILIKE 79,95
POINT BLANK .79,95 - (MIT GUN) 154,95
POOL SHARK - ACTUA POOL 89,95
PREMIER MANAGER '99 (JAN) 79,95
PRO PINBALL: BIG RACE U.S.A (DEZ) 94,95
PSYBADECK 89,95
RIVAL SCHOOL 79,95
ROGUE TRIP 89,95
SAN FRANCISCO RUSH 2 79,95
S.C.A.R.S. 79,95

FIFA '99 (PSX) 89,95 · TEKKEN 3 (PSX) 99,95
inkl. orig. PSX-T-Shirt solange Vorrat reicht!
NHL '99 (PSX) 89,95 (N64) 109,95 · WILD 9'S - SPEC.ED. (PSX) 79,95

SENTINEL RETURNS 89,95
SHADOW GUNNER 79,95
SMALL SOLDIERS 89,95
SPYRO THE DRAGON (+CD-CASE) . 89,95
STREAK (DEZ) 89,95
SUPER POCKET FIGHTER 79,95
SWING 89,95
T'AI FU (DEZ) 89,95
TEKKEN 3 99,95
TENCHU 89,95
TEST DRIVE 4X4 (DEZ) 89,95
TEST DRIVE 5 89,95
THE UNHOLY WAR 79,95
THEME HOSPITAL 89,95
TIGER WOODS PGA TOUR '99 (DEZ). 89,95
TOCA TOURING CAR 2 89,95
TOMB RAIDER 2 89,95
TOMB RAIDER 3 99,95
TREASURES OF THE DEEP 84,95
TUNGUSKA (FEB) 79,95
UBIK (FEB) 99,95
VICTORY BOXING.2 79,95
VIRUS (JAN) 89,95


GRAN TURISMO (PSX) 89,95 · HOLY MAGIC CENTURY (N64) 129,95 · SCARS (PSX) 84,95 (N64) (NOV) 109,95 · BOMBERMAN HERO (N64) 89,95

WARGAMES 89,95
WILD ARMS (JAN) 79,95
WILD NINE'S SPECIAL EDITION ... 79,95
(SPIEL + ORIG. PSX - T-SHIRT)
WORLD LEAGUE BASKETBALL 89,95
WWF WARZONE 79,95
X-MEN VS. STREETFIGHTER 84,95
ZERO DEVIDE 2 79,95

Nintendo 64

nur solange Vorrat reicht!

MARIO KOMPLETT PAK 244,-
NINTENDO 64 + SUPER MARIO 64
ANTENNENKABEL 24,95
ANTENNENKABEL ORIG. 49,95
CONTROL PAD - ORIGINAL 54,95
(GRAU,GRÜN,GELB,ROT,BLAU,SCHWARZ)
EXPANSION PAK ORIG.(SPEICHER). 64,95
CONTR.PAD JOYTECH 64 PLUS 49,95
JOYPAD VERLÄNGERUNG JOYTECH . 14,95
LENKRAD RACELEADER 64 109,95
MEMORY CARD 0.25 MEG-ORIG. .. 34,95
MEMORY CARD 1 MEG 39,95
MEMORY CARD 8 MEG 59,95
RUMBLE PAK 34,95
RUMBLE PAK JOYTECH 19,95

1080° SNOWBOARDING 89,95
AIR BOARDER 64 119,95
ALL STAR TENNIS '99 (DEZ) 99,95
BANJO & KAZOOIE 89,95
BIO FREAKS 119,95
BODY HARVEST 94,95
BOMBERMAN 64 89,95
BOMBERMAN HERO 89,95
BUCK BUMBLE 99,95
BUST A MOVE 3 99,95
CENTRE COURT TENNIS 124,95
CRUISIN' WORLD 89,95
DIDDY KONG RACING 89,95
DUAL HEROES 129,95
EARTHWORM JIM 3D (FEB) 99,95
EXTREME G 2 (DEZ) 99,95
F1 WORLD GRAND PRIX 89,95
FRANKREICH '98 - FUßBALL-WM ... 99,95
FIGHTER'S DESTINY 129,95
FORSAKEN 119,95
F-ZERO X 89,95

die erstenBesteller erwartet eine kleine Überraschung
TUROK 2 (DEZ) (N64) (dt.) 88,88 / (engl.) 99,95

G.A.S.P. 99,95
GEX 64 (GEX 2) (FEB) 109,95
GLOVER 89,95
GOEMON - MYSTICAL NINJA 64 .. 129,95
GT 64 CHAMPIONSHIP EDITION ... 99,95
HOLY MAGIC CENTURY 129,95
IGGY'S RECKING BALLS 79,95
INT. SUPERSTAR SOCCER 64 79,95
INT. SUPERSTAR SOCCER '98 99,95
KNIFE EDGE 99,95
LYLAT WARS (OHNE RUMBLE PAK) .. 89,95
MADDEN NFL '99 99,95
MARIO KART 64 89,95
MISCHIEF MAKERS 89,95
MISSION IMPOSSIBLE 99,95
NASCAR '99 109,95
NBA JAM '99 (DEZ) 94,95
NBA LIVE '99 109,95
NFL BLITZ (DEZ) 109,95
NFL QUARTERBACK CLUB '99 94,95
NHL '99 109,95
NHL BREAKAWAY HOCKEY'99(DEZ) 94,95
OFFROAD CHALLENGE 129,95
RAKUGA KIDS (DEZ) 129,95
RAMPAGE WORLD TOUR 129,95
SCARS 109,95
SILIKON VALLEY - SPACE STATION . 94,95
STARSHOT (SPACE CIRCUS) 109,95

rechtzeitig vorbestellen !!!
ZELDA 64: OCARINA OF TIME (DEZ) (N64) 109,95

STAR WARS-ROGUE SQUAD.(JAN) 109,95
SUPER MARIO 64 89,95
SUPER MARIO 64 SPIELEBERATER . 24,80
TONIC TROUBLE (ED) (MÄRZ) ... 109,95
TOP GEAR OVERDRIVE 109,95
TOP GEAR RALLY 49,95
TUROK 2 - DEUTSCH (DEZ) 88,88
TUROK 2 - ENGL. PAL-VERS.(DEZ) . 99,95
TWISTED EDGE SNOWBOARDING .. 109,95
VIRTUAL POOL (DEZ) 109,95
V-RALLY (DEZ) 99,95
WAIALAE COUNTRY CL.TRUE GOLF . 119,95

F1 WORLD GRAND PRIX (N64) 89,95 · STAR WARS-ROGUE SQ. (JAN) (N64) 109,95 · BANJO & KAZOOIE (N64) 89,95 · EXTREME G 2 (N64) 99,95

WAVERACE 64 89,95
WAYNE GRETZKY HOCKEY '98 129,95
WCW VS. NWO: REVENGE 129,95
WETRIX 109,95
WIPEOUT 64 129,95
WWF WARZONE - RAW IS WAR 99,95
YOSHI'S STORY 89,95
SPIELEBERATER YOSHI'S STORY 24,80
ZELDA: OCARINA OF TIME (DEZ) . 109,95
SPIELEBERATER ZELDA 64 24,80


BUCK BUMBLE (N64) 99,95 · BODY HARVEST (N64) 94,95

Sega Saturn

SEGA SATURN MEGA ACTION SET. 333,-
GRUNDGERÄT + THUNDERHAWK 2 + NBA LIVE '98 + SHELLSHOCK + BLAM MACHINEHEAD
CONTROL PAD ORIG. 44,95
INFRAROT-PAD 2 STCK ORIG. 59,95
LENKRAD ARCADE RACER 59,95
6-PLAYER-ADAPTER 19,95
MEMORY CARD 4 MBIT ORIG. ... 39,95
ATARI ARCADE'S GREATEST HITS ... 49,95
BOMBERMAN (1-10 SPIELER) 64,95
BURNING RANGERS 89,95
DEEP FEAR 89,95
HOUSE OF DEAD (INKL. GUN) 119,95
NHL ALLSTAR HOCKEY 98 79,95
PANZER DRAGOON SAGA - 4 CD'S . 89,95
RIVEN - MYST 2 89,95
SEGA TOURING CAR 89,95
SHINING FORCE 3 89,95
SONIC JAM 89,95
STREETFIGHTER COLLECTION 84,95
WORLD LEAGUE SOCCER 89,95

DREAMCAST KOMMT


RUFEN SIE BEI INTERESSE UNSERE DREAMCAST-HOTLINE UNTER TEL. 0931/3545223 AN!

WEIHNACHTS-SCHNÄPPCHENMARKT

NUR SOLANGE DER VORRAT REICHT

SEGA SATURN

BLAM! MACHINEHEAD 24,95
BLAST CHAMBER 24,95
BLAZING DRAGONS 19,95
CROC 39,95
DARIUS 2 19,95
HEXEN 29,95
NASCAR '98 39,95
NBA LIVE '98 24,95
NHL '98 39,95
NHL POWERPLAY 24,95
NIGHTS+3D ANALOG PAD .. 79,95
PARODIUS DELUXE 14,95
RAMPAGE WORLD TOUR ... 39,95
REVOLUTION X 9,95
SHELLSHOCK 24,95
STARFIGHTER 3000 19,95
THUNDERHAWK 2 19,95

SONY PLAYSTATION

ACTUA ICE HOCKEY 49,95
AUTO DESTRUCT 49,95
CHILL 44,95
CYBALL ZONE 39,95
FORSAKEN 49,95
FRANKREICH '98 44,95
LEMMINGS 44,95
MASS DESTRUCTION 49,95
POWERBOAT RACING 49,95
R-TYPES 74,95
S.C.A.R.S. 79,95
SKULL MONKEYS 44,95
SPIDER 39,95
SUPER MATCH SOCCER 49,95
TEST DRIVE 4 44,95
VIRTUAL POOL '96 44,95
WILD NINE'S - SPEC. ED. ... 79,95
X-MEN CHILDREN O. ATOM .. 44,95
XENOCRACY 69,95

PLATINUM-EDITION

ABE'S ODDYSEE (FEB) 49,95
ALIEN TRILOGY 44,95
BUST A MOVE 2 49,95
COMMAND & CONQUER 44,95
CRASH BANDICOOT 49,95
CROC 44,95
DESTRUCTION DERBY 2 49,95
FORMEL 1 '96 49,95
GRAN THEFT AUTO 49,95
HERCULES (+CD-CASE, SVR) . 49,95
INT. SUPERSTAR SOC. PRO .. 49,95
MICKEY'S WILD ADVENTURES (INKL. CD-CASE, SVR) 49,95
MICRO MACHINES V3 49,95
PANDEMONIUM 49,95
PORSCHE CHALLENGE 49,95
RAYMAN 44,95
RESIDENT EVIL 44,95
RIDGE RACER REVOLUTION .. 49,95
ROAD RASH 44,95
SOVIET STRIKE 44,95
TEKKEN 2 49,95
TOCA TOURING CAR 44,95
TOMB RAIDER 49,95
TRUE PINBALL 44,95
V-RALLY 49,95
WIPEOUT 2097 49,95
WORMS 44,95

NINTENDO 64

BODY HARVEST 94,95
G.A.S.P. 99,95
GT 64 CHAMPIONSHIP ED. .. 99,95
IGGY'S RECKIN' BALLS 79,95
MULTI RACING CHAMP. 49,95
NFL QUARTERB. CLUB '98 .. 49,95
NHL BREAKAWAY HOCKEY .. 49,95
SPACE STATION 94,95
TOP GEAR RALLY 49,95
TUROK DINOSAUR HUNTER .. 49,95

gleich zugreifen, teilweise begrenzte Stückzahl!

ZUSÄTZLICHE BESTELL-HOTLINE 0931 / 57 16 01

SCHNELL, SCHNELLER, THEO KRANZ VERSAND!
UNSER BESONDERER SCHNELL-SERVICE: IHRE BIS 15.30 UHR BESTELLTE WARE VERLÄSST NOCH AM GLEICHEN TAG UNSER HAUS UND IST IN DER REGEL SCHON AM NÄCHSTEN MORGEN BEI IHNEN. BEIM VERSENDEN VON 3 LIEFERBAREN ARTIKELN GLEICHZEITIG SOGAR PORTOFREI.*



VERSANDKOSTEN BEI NACHNAHME: POST 6,40 DM ZZGL. NACHNAHMEGEBÜHR, UPS 6,- DM ZZGL. NACHNAHMEGEBÜHR; BEI VORKASSE (NUR EUROSCHECKS) 4,- DM. PORTO AUSLAND 18,- DM. PREISÄNDERUNGEN, IRRTÜMER UND DRUCKFEHLER VORBEHALTEN. LADENPREISE KÖNNEN VARIIEREN. ERSCHEINUNGSTERMINE OHNE GEWÄHR. *GILT NICHT FÜR AUSLAND. ALLE ANGEBOTE SOLANGE VORRAT REICHT. HÄNDLERANFRAGEN ERWÜNSCHT. FAX 0931/571602.

0931/3545222 oder 0180/5211844

INTERNET: HTTP://WWW.LOGON.DE/KRANZ

NINTENDO64
FEEL EVERYTHING

FREUDE.

NIEDERGESCHLAGENHEIT.

FURCHTLOSIGKEIT.

EUPHORIE.

AUSGELASSENHEIT. Nur eines der Gefühle, die Sie beim Spielen mit Zelda 64 erleben.

FRUST.

ÜBERMUT.

ANGST.

Das neue The Legend of Zelda - Ocarina of Time von Nintendo stimuliert ganz bestimmte Gefühle. Jedes Mal, wenn Sie es spielen. Nach der ersten Begegnung mit Prinzessin Zelda werden Sie eine Ausgelassenheit erleben, die Sie so schnell nicht vergessen. Doch schon die nächste Herausforderung kann Ihnen unsagbares Kopfzerbrechen bereiten. Das Resultat ist eine Depression, aus deren Tiefe Sie erst herausfinden, wenn Sie weiterspielen.

